CONRAD EDITORA

A revista #

Celular...

EGM

ZIFF DAVIS MEDIA
AUTHORIZED PUBLISHER

ONIC
NG
LY
SIL

Carmen Electra, estrela de *Def Jam: Fight For NY* e *Playboy: The Mansion*

Outubro de 2004

#31

R$ 6,90

www.gameworld.com.br

H-L

GAMES E ASS

VENDA & ASSIST

PS2

GAME BOY ADVANCE

XBOX

DECODIFICAMOS

COM O QUE HÁ DE ME

Rua Pamplona, 718 (Metrô Trianon-MASP

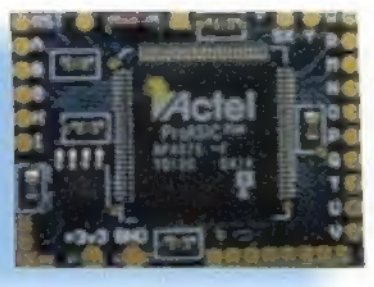
Tel.: 11 3266.5165 — 3253.34

LERA

DAM

SISTÊNCIA TÉCNICA

TÊNCIA TÉCNICA



OS APARELHOS

ELHOR NO MERCADO

P) - CEP 01405-030 - Cerqueira Cesar - SP

-69 - www.hleragames.cjb.net

editorial

Esconda as crianças!

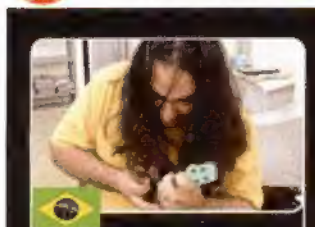
"Videogame não é mais coisa para criança", diriam, chocados, alguns veículos de imprensa. Mas esta informação é velha para quem está por dentro do assunto. E nem é preciso fazer esforço para perceber isso. Já faz um bom tempo que os games não são exclusividade de crianças e adolescentes. Os números comprovam: pesquisas indicam que a idade média do jogador norte-americano é de 28 anos. Parece estranho, mas é fácil de entender. São os adultos que possuem poder aquisitivo suficiente para adquirir novos jogos e produtos para assim, movimentar e fortalecer essa indústria. É exatamente por isso que as produtoras estão direcionando suas armas cada vez mais nos consumidores mais velhos.

Violência explícita, erotismo e contravenções já são comuns nos games há tempos (desde a época do Atari, talvez?), mas só recentemente que começamos a notar isso como algo a ser levado a sério. Isso porque a qualidade gráfica dos games melhorou muito, a ponto de tornar quase real aspectos que antes ficavam escondidos entre pixels mal formados. Violência, sangue, apologia ao crime e insinuações sexuais hoje aparecem como um filme colorido e nítido na tela da TV, tudo acionado ao toque do joystick. O que esperar dessa onda? O fim do mundo? Baixaria total? Dezenas de novos games com o selo "proibido" a cada mês? Não é bem por aí, mas é algo para se prestar a atenção e questionar. São as empresas que querem nos empurrar goela abaixo um monte de sem-vergonhices digitais? Ou somos nós, consumidores, que estamos exigindo produtos mais e mais realistas? A partir da página 38, a EGM Brasil dá uma geral nos games que estão um passo adiante em relação aos padrões que você costumava conhecer. Você pode até se chocar com o que vai ver, mas não se esqueça: é só videogame.

– Pablo Miyazawa
pablo@conradeditora.com.br

nossa equipe

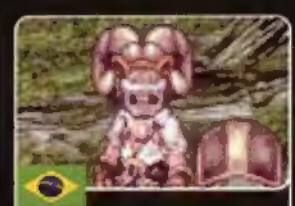
Confira quais são os games preferidos da equipe EGM no mês



MARCELO BARBÃO
Barbão por que, se ele é imberbe? Com essa vasta cabeleira, ele quer ser chamado de Luigi Cabelo e fazer uma dupla com o Mario AV.
Favorito: *Doom 3*

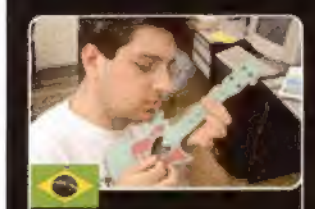
EDUARDO TRIVELLA
Mesmo depois de sucessivas derrotas, tem gente que ainda acredita no Palmeiras. Esse porco aí de cima é uma dessas pessoas.
Favorito: *Pikmin 2*

BEATRIZ SANT'ANA
Como ainda não voltou da ilha deserta, Dona Maria não posou para a foto e mandou um desenho no lugar.
Favoritos: *Burnout 3, Shellshock*



ERIC ARAKI
Coitado do Eric... apanhou tanto do Fabão nas disputas de *Street 3* que ficou irreconhecível na foto...
Favoritos: *Ragnarok, Street Fighter 3*

FABIO SANTANA
Mas o Fabão não é só violência. O novo papai da equipe fez questão de dividir com os leitores este momento feliz.
Favorito: *seu filho, Pedro Henrique*



MARIO AV
O mundo da música está em polvorosa. Mario AV já consegue tocar os primeiros acordes de Wish you Were Here.
Favorito: *Doom 3*

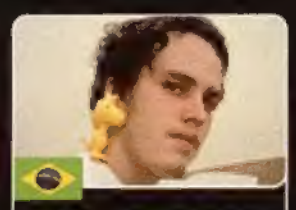
ANA FRANCO
Funcionários públicos deixam o paletó no escritório e vão passear. Nica deixou a Betty Boop e foi na padoca.
Favoritos: *F-Zero GP Legend, Pikmin 2*

KELVEN FRANK
Mesmo parecendo ter vários braços para diagramar tudo em tempo, Kelven não escapou dos tentáculos do Dr. Octopus.
Favorito: *WE8 (mas que novidade!)*

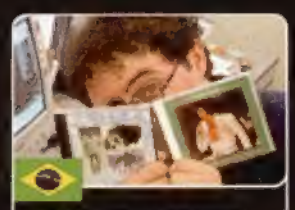
HOMERO LETONAI
Homero arranjou um novo hobby: fotografar seus colegas de trabalho. O próximo passo são ensaios com meninas mestiças.
Favorito: *Burnout 3*

ANDREZA S. FRANCISCO
Ela é quietinha e pensativa. Em busca de uma iluminação interior, Andreza invoca os espíritos da Hello Kitty.
Favorito: *"Ah, ainda prefiro o Atari."*

FELIPE AZEVEDO
Mega Man descolou uma lupa nervosa e foi passar o final de semana em Campos de Jordão.
Favoritos: *Burnout 3 e muito frio*



DANIEL NIEUWENHUIZEN
Cansado de ser chamado de moluscо, Dani se associou às aves. O passarinho Woodstock já entrou na gangue.
Favoritos: *WE8, Burnout 3*



ODAIR BRAZ JUNIOR
Ele lançou um livro sobre Elvis Presley, mas ainda arruma tempo para a EGM. Que Elvis, que nada! Juneca é nosso rei!
Favorita: *NFSU*

THÉO AZEVEDO
Enquanto uns trabalham, outros enchem a cara no bar. E ainda arrotam em alto volume! Eta, caipira folgado!
Favoritos: *Splinter Cell, Pokémon*

RONNY MARINOTO
Que jeito maroto, Marinoto! Ronny aproveita a ocasião e faz propaganda do Guia EGM. Você já comprou o seu?
Favoritos: *Winning Eleven 8, Burnout 3*

Próxima edição da EGM Brasil: nas bancas no dia 23 de outubro

EGM Electronic Gaming Monthly Brasil
Número 31 - Outubro de 2004 www.egmbrasil.com.br www.gameworld.com.br

CONSELHO EXECUTIVO Cristiane Monti, André Forastieri, Rogério de Campos

REDAÇÃO
Coordenador editorial Marcelo Barbão
Editor Executivo Pablo Miyazawa
Editor Eduardo Trivella
Diretor de Arte Mario AV
Chefe de Arte Ana Franco
Designer Kelven Frank

COLABORADORES
Odair Braz Junior, Renato Viliegas, Maria Beatriz Sant'Ana, Fabio Santana, Eric Araki, Ronny Marinoto, Cassiano Barbosa, Théo Azevedo, Felipe Azevedo, Daniel Nieuwenhuizen, Cleiton Campos, Ivan Cordon (textos); Viviana Agostinho, Ana Ban, Arianne Brogini (tradução e adaptação); Andreza S. Francisco, Homero Letonai (arte); Ed da Silva Rodrigues (ilustrações); Alessandra Lacerda (revisão)

PRÉ-IMPRESSÃO
Supervisor Alexandre Monti
Secretário Gráfico William Domingos

CENTRO DE TRATAMENTO DE IMAGENS
Coordenador Alexandre Cardoso da Silva
Escaneamento e Tratamento de Imagens Ednilson Carlos de Moraes

PRODUÇÃO GRÁFICA
Gerente de Produção Gráfica Priscila Santos
Coordenadores de Produção Alessandra Vieira, Leonardo Borgiani, Alberto Veiga

WEB
Coordenador de Conteúdo Odair Braz Junior
Webmasters Mateus Reis, Fernando Nogueira

COMERCIAL
Diretor Comercial André Martins

PUBLICIDADE
Coordenadora de Publicidade Luciana Eschiapati
Executivos de Vendas Gracia Lemos, Rafael Ferreira
Assistente Comercial Krisley Camilo
Tel.: (11) 3346-6075
publicidade@conradeditora.com.br

VENDAS
Executiva de Vendas Diretas Vanessa Serra
Gerente de Vendas em Bancas Ana Paula Gonçalves
Gerente de Circulação Aparecido Gonçalves

NEGÓCIOS
Gerente de Produto Bruna Alario
Gerente de Marketing Chris Peruch

ADMINISTRAÇÃO
Diretor Administrativo-Financeiro Celso Pedroso Leite
Gerente Financeira Solange Reis
Analista de Recursos Humanos Sileide Fernandes Silva

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO
Suporte Técnico André Jaccon

EGM Brasil
Edição 31, outubro de 2004, é uma publicação da Conrad Editora do Brasil Ltda.
ISSN 1516-1892.

ATENDIMENTO AO LEITOR
Anai Gonzalez, Viviane Garcia e Regina Toledo
Números atrasados, sugestões, dúvidas, reclamações, etc. Tel.: (11) 3346-6191 Fax: (11) 3346-6078
atendimento@conradeditora.com.br

Redação, Publicidade, Administração e Correspondência:
Rua Simão Dias da Fonseca, 93, Aclimação,
São Paulo/SP CEP: 01539-020
Tel.: (11) 3346-6088 Fax: (11) 3346-6078
www.conradeditora.com.br
Central de Atendimento ao Assinante
(11) 3346-6191 atendimento@conradeditora.com.br
A Conrad Editora do Brasil Ltda. não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados nesta revista.

ANER IVC
Impressão: Plural
Distribuição DINAP

ESTA EMPRESA AJUDA SÃO PAULO

"A edição brasileira da revista Electronic Gaming Monthly, denominada EGM Brasil, é publicada sob licença da Ziff Davis Media Inc., New York, New York. Os itens editoriais constantes na edição da EGM Brasil, que foram originalmente publicados na edição norte-americana, são copyright da Ziff Davis Media Inc. Copyright © 2002 Ziff Davis Media Inc. Todos os direitos reservados. Electronic Gaming Monthly é marca registrada da Ziff Davis Media Inc."

Foto da capa: Agência Keystone

índice

número 31 · Outubro de 2004

EDITORIAL, NOSSA EQUIPE

04 Gente esperta e bonita trabalhando pra você

EGMAIL

08 Problemas que afligem o jogador brasileiro

START

14 **PS3**
Cansamos do silêncio da Sony
16 **EVENTOS EUROPEUS**
Conheça as feiras de games do Velho Mundo
17 **WCG**
Os brasileiros que vão representar o país
18 **CELEBRIDADE NOS GAMES**
A deliciosa Brooke Burke se afunda nos games
19 **O COBRA DOS QUADRINHOS**
Solid Snake fala através de balõezinhos
20 **SOFTWARE LIVRE**
Games feitos com tecnologia acessível
21 **HARDWARE**
Nossa nova seção avalia a placa All-in-Wonder
22 **MUNDO PC**
Tem game brasileiro nas lan houses
24 **EM BREVE**
Outubro promete
27 **QUARTERMANN**
Mais falador que mulher na manicure
30 **PREVIEWS**
O interior de San Andreas, os jogos que quase ninguem conhece e muitas e muitas páginas com games impróprios para fedelhos

E MAIS

58 **ESTRATÉGIA WINNING ELEVEN 8**
82 **DICAS**
86 **GAME OVER**

58 ESTRATÉGIA
O Brasil tem 180 milhões de técnicos de futebol. Grande parte dessa gente bate uma bolinha em *Winning Eleven 8*, e com nossos toques e manhas o futebol-arte vai ficar ainda mais espetacular

REVIEWS

63 Postal 2: Share the Pain
64 Joint Operations
65 Headhunter: Redemption
66 Street Racing Syndicate
67 ShellShock: Nam '67
68 Silent Hill 4: The Room
70 Burnout 3: Takedown
72 Winning Eleven 8
74 Viewtiful Joe
76 Star Ocean
77 Astro Boy
78 Pikmin 2
79 Amazing Island
80 F-Zero: GP Legend
81 Pokémon FireRed & LeafGreen

38 CAPA:
SEXO E CONTRAVENÇÃO
Os videogames assumem de vez a vida louca e fazem sua mãe arrancar os cabelos

48
ANTENAS LIGADAS
Você já viu cabeça de bacalhau? E esses jogos desconhecidos, você já viu? Conheça um pouco mais sobre as zebras dos games

A CIDADE FOI TOMADA. NÃO HÁ ESPERANÇAS.
PARA QUEM PERDER A EGM PC, CLARO.

VOCÊ NO CONTROLE DE

HALF-LIFE 2

EGM PC
GAMES • HARDWARE
CYBER SPORTS

E MAIS:

DOMINE SEU PC: OVERCLOCK DE PLACA DE VÍDEO
TUTORIAL: CRIE SEU MOD DE COUNTER STRIKE
A MAIOR COBERTURA DE CYBER SPORTS DO BRASIL
RAGNAROK - DRIV3R - VAMPIRE

WCG2004 - COBERTURA COMPLETA

NAS BANCAS EM 15/10/04
WWW.GAMEWORLD.COM.BR
CONRAD EDITORA

egmail

ESCREVA PARA A EGM BRASIL:

EGMail
Rua Simão Dias da Fonseca, 93
Aclimação – São Paulo – SP
CEP: 01539-020
E-mail: EGMbrasil@conradeditora.com.br

A EGM Brasil se reserva o direito de editar o conteúdo das cartas por motivo de espaço. Se você não quiser seu nome, cidade/estado ou e-mail impresso, por favor nos avise. Outra coisa: não é possível responder a todas as cartas e e-mails, mas pode ter certeza de que todos são lidos.

carta do mês

Ganhou 1 camiseta exclusiva da EGM Brasil

LEITOR AGRADECIDO, REVISTA AGRADECIDA

Há muito tempo que venho querendo escrever para vocês, a fim de parabenizar e agradecer o que vocês fazem por nós. Gamers de todo o Brasil estão muito satisfeitos com essa revista que faz com que a gente fique enchendo o saco do jornaleiro todo mês pra saber se a nossa EGM Brasil chegou.

Agora quero falar sobre as coisas que eu gosto na revista: TUDO, principalmente os comentários hilários sobre certos jogos. Muitos podem pensar que eu sou puxa-saco, mas acho que é preciso admitir que uma revista como a EGM Brasil merece todo o nosso respeito e gratidão por não esquecer de nós. Não estou escrevendo esta carta para ganhar algo em troca, só escrevo porque acho certo e acho também que vocês têm direito de saber o que as pessoas que compram o trabalho de vocês pensam sobre ele. Eu gostaria de ver mais matérias sobre as escolas de games espalhadas no mundo e principalmente no Brasil. Finalizo muito satisfeito por finalmente ter escrito a vocês. Nunca deixem de fazer comentários engraçados sobre os games e não deixem invejosos atrapalharem o seu trabalho. Um abraço a todos!

Vinicius Braga da Silveira Sousa
Niterói/RJ

Em primeiro lugar, que fique bem claro que a "Carta do Mês" raramente é uma rasgação de seda como essa do Vinicius. Só que essa rasgação de seda em particular tem motivo de ser e muito nos orgulhou. Já faz algum tempo que temos acompanhado fóruns especializados, comunidades do Orkut e outros grupos de discussão que porventura tenham algo a ver com a EGM Brasil. Encontramos algumas pessoas com muito ódio no coração e pouca massa encefálica na cabeça, que metem o pau em nosso trabalho sem justificativa aparente, e que parecem só querer causar polêmica. Em contrapartida, encontramos também aqueles que conseguem enxergar nossa dedicação e valorizam nosso trampo com cada edição que adquirem. Ainda bem que esses últimos são em número bem maior.
E tudo isso não é de graça. Vocês podem ter certeza de que, a cada dia que passa, conhecemos melhor nossos leitores. E com essa base de dados que conseguimos na Internet, e através das correspondências enviadas a nós, temos condições de aperfeiçoar cada vez mais nosso produto, inclusive fazendo mais matérias sobre escolas de games e tudo mais que os leitores quiserem. Para encerrar uma boa notícia: você disse que não escreveu para ganhar algo em troca, mas acabou ganhando: uma camiseta que é o prêmio para a "Carta do Mês". Parabéns!

É SEGREDO!

Eu gostaria de saber como é que vocês conseguem descobrir certas coisas nos jogos, tipo os Timmies de *Driv3r*? Tudo bem que esse não era difícil, mas e no caso dos códigos secretos? Vocês mesmos ficam tentando e descobrem ou são as produtoras dos jogos que liberam para vocês? E parabéns pela pontualidade: vocês disseram que a edição 30 estaria nas bancas no dia 3 de setembro e ao menos aqui em Santa Catarina, foi isso mesmo.

Jhonas Valmir Maçaneiro
Biguaçu/SC

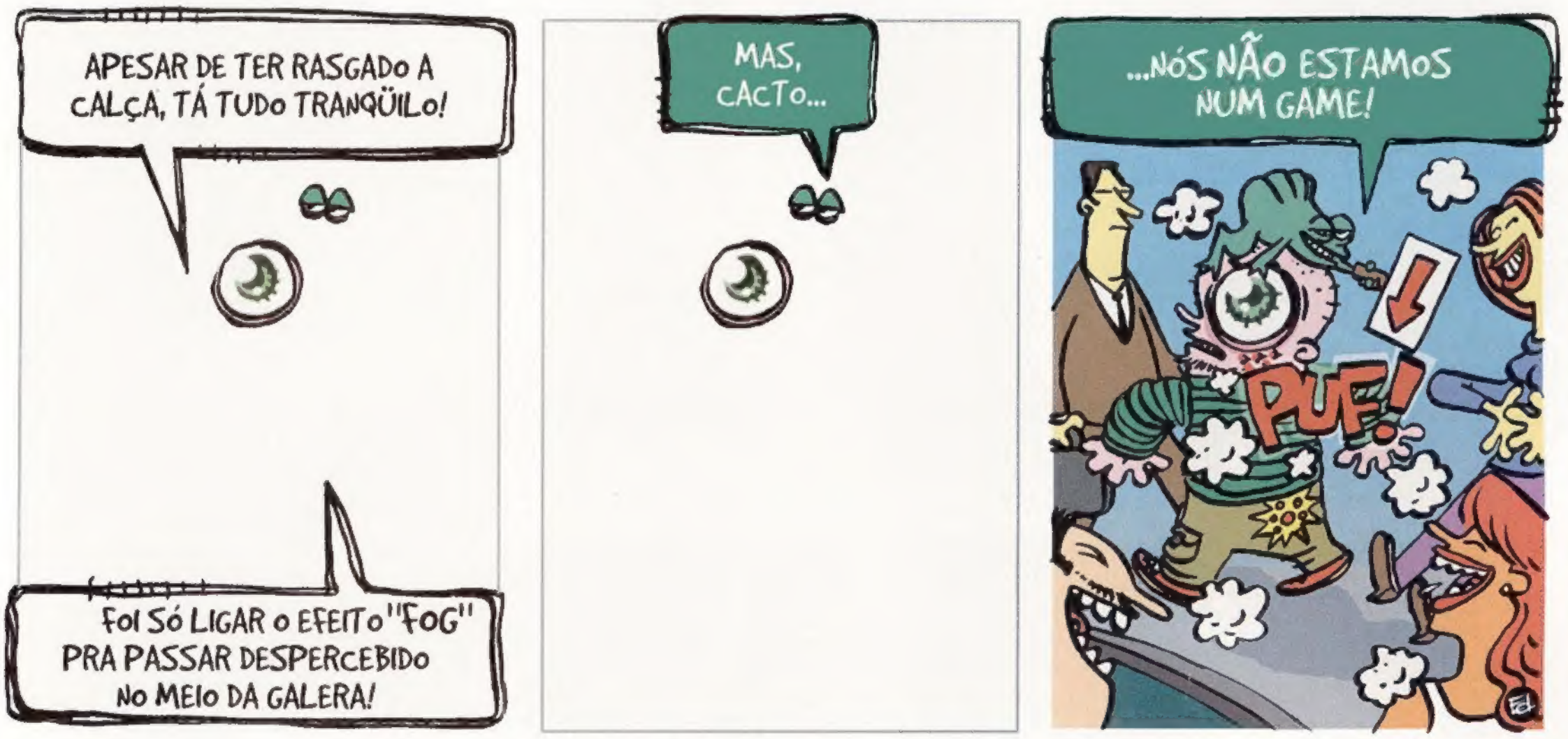
Como assim, não é difícil achar os Timmies de *Driv3r*? Tem alguns que são embaçados pra caramba de localizar! E já que você quer saber "o segredo dos segredos", funciona assim: qualquer coisa que envolva estratégia, tipo esse lance dos Timmies, é feita por nós ou pela equipe americana, sendo que nesse último caso, nós testamos tudo depois. Outros truques que envolvem segredos e códigos, são divulgados pelas produtoras, que também são testados por nós. Agora que você sabe demais, seremos obrigados a matá-lo. Você prefere morrer lentamente ou rápido com um tiro na nuca?

MAIOR LAN-BANÇA

Eu e uns amigos temos uma locadora de videogames e existe uma procura muito grande por jogos de tiro para jogar em Multiplayer. É possível interligar vários PS2 em ambiente de rede como nas lan Houses? Quais jogos podem ser jogados dessa maneira, além de *SOCOM II*? E aqueles que não possuem a opção de LAN, podem ser jogados do mesmo jeito com o adaptador de rede do PS2?

Rafael Amaral
Ananindeua/PA

É possível, sim, montar uma LAN com vários consoles PS2. Há jogos que utilizam o System Link através da saída iLink (como *Gran Turismo 3 A-Spec*, *Armored Core 2* e *3* e *Time Crisis 2* e *3*), mas a Sony aboliu essa saída do PS2 desde o modelo V9 (por falta de suporte das empresas). Em compensação, muitos dos games mais recentes utilizam o sistema de LAN mesmo, através do Network ▸



Procurando melhores PREÇOS com total GARANTIA ??

Fratello Games

SEU GAME COM TUDO!

SEU PAGAMENTO ??

em AtÉ 12x !!

Troca do leitor original PS II à vista R$ 320,00

Promoção

Troca do leitor original PS One à vista R$ 139,00

Promoção

Game Cube

PSII

Fotos Ilustrativas

KIT PS II

Controle Remoto Original e Memory Card Original

Por R$ 139,00

PS One

Promoção

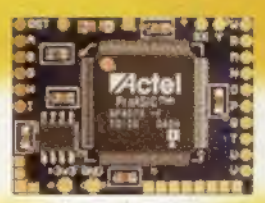
6 x R$ 63,00

GAME BOY SP

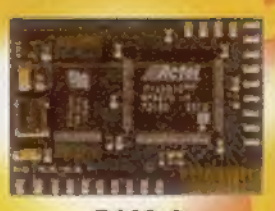
X-BOX

Venus

Thunder Chip



Matrix Infinity



DMS 3

ASSISTÊNCIA TÉCNICA DESDE 1995

CONFIRA O QUE A FRATELLO FAZ POR VOCÊ:

- Orçamentos sem compromisso e na hora;
- Contamos com uma oficina própria e com técnicos treinados e qualificados para a instalação dos ModChips mais confiáveis do mundo;

ESSA, VOCÊ NÃO PODE PERDER!!!

Distribuidor de Peças e Modchips no Brasil.
Preços especiais para técnicos.
Visite nosso site e conheça nosso Catálogo Eletrônico

Aceitamos Cartões

MasterCard

VISA

www.FRATELLOGAMES.com.br

Loja 1 - Rua Sta. Ifigênia, 295 - 2º andar loja 215/216
Fone: (011) 3362-2206/3333-2092 Fone/Fax: (011) 3224-9418

Loja 2 - Rua Sta. Ifigênia, 304 - loja 01
Fone: (011) 3361-2783

Promoções válidas até o final do estoque. Para financiamento crédito sujeito a aprovação.

Adapter. É possível ligar até 16 consoles em rede, em games como *SOCOM II*, *TimeSplitters 2* e *Tribes: Aerial Assault*. Porém, é necessário dominar configurações de rede. No caso mais barato, você precisará usar um hub e cabos de rede CAT5, tendo de configurar cada PS2 separadamente através do start-up disc. Mas é possível também ligar tudo na rede com um PC, e deixar o micro gerenciar a rede através de conexão DHCP. Lembre-se que é necessário uma TV, um jogo e um Memory Card para cada PS2 na rede.

PC2

Como comprei meu PS2 faz pouco tempo, gostaria de saber se posso ligá-lo a meu computador e usar o monitor como tela para jogar meus games. Meu computador é 133, será que dá?

Ser Misterioso
via e-mail

Você não disse seu nome e nem o modelo do computador, mas pelo jeito, é um Pentium 133 MHz, né? Bom, o computador mesmo não influencia muito, mas sim os periféricos. Ligar o PS2 direto no monitor, nem pensar; então, você precisa mesmo é das famosas placas de captura. Mas aí, terá que desembolsar de R$ 200,00 (para as plaquinhas amadoras) até mais de R$ 2000,00 (nível profissional), e ainda ficar atento aos requerimentos de cada placa (provavelmente, terá que investir em outros upgrades para atender aos requisitos). Confira uma das opções disponíveis na seção de Hardware que estamos inaugurando este mês.

EXISTENCIALISMO

Caro oráculo da EGM Brasil, por favor responda essas perguntas e facilite a minha vida. Onde mora a alma? Que força é essa que nos joga uns contra os outros? Eu estou sozinho? O que terei de fazer antes que o fim chegue? A Beatriz vai voltar? Esta é a carta mais profunda que vocês já receberam?

Paulo C. de Jesus C. da Silva
Sobradinho/DF

Sim, finalmente perguntas que nos fazem refletir e buscar o melhor em nosso âmago. Só assim viveremos em harmonia absoluta e alcançaremos a plenitude divina. Além de termos a chance de escrever um monte de patuscada.
A alma não mora, ela se esconde em locais tão longínquos quanto Sobradinho, no Distrito Federal (ainda bem que a EGM Brasil chega até lá).
A força que nos joga uns contra os outros é conhecida como "força centrífupeta", uma mistura da força centrífuga, que é exercida de dentro para fora, e da força centrípeta, de fora para dentro. Daí as nossas colisões uns com os outros.
A próxima revelação pode te chocar: você está sozinho. A solidão não é um fenômeno isolado, e sim uma constante na vida dos seres humanos. Mas você pode nos escrever sempre que se sentir abandonado. Essa é uma boa coisa de se fazer antes do fim e antes da Bia voltar (será que ela volta?) E este foi realmente o e-mail mais profundo que já recebemos, afinal, foi escrito por um homem chamado Jesus.

COISA FOFA

Meu nome é Paula, tenho 12 anos e sou apaixonada por games. Leio a revista desde a primeira edição, porque meu pai compra todas. Até dei um apelido ele: Edson Game Maniaco (EGM). Queria saber se *GTA: San Andreas* tem previsao de estréia para Xbox. Adoro vocês da EGM BRASIL!

Paula Silvano
São Paulo/SP

A gente também te adora, Paulinha! Ficamos pensando se sua tia não se chama Sandra Dias Pacheco (SDP – Super Dicas PlayStation) e seu primo Nildo Washington (NW – Nintendo World) em homenagem às outras duas revistas de games da Conrad Editora. Mas acho que não né... Faz o seguinte: dê um pulinho na página 27 e veja o que aquele fuxiqueiro do Quartermann tem a dizer sobre *San Andreas* para o Xbox. Um abração!

O CARA É EVIL

Jogo videogame desde os 7 anos de idade, tive todos os videogames da Nintendo (tirando o Virtual Boy) desde o Famicom até os atuais GBA e GameCube. Estou hoje com 20 anos de idade e ainda assim tem gente falando a mesma coisa de sempre: game é coisa para criança. Trabalho como vendedor em uma respeitada loja de calçados, e sou modelo nas horas vagas. Já trabalhei como digitador, office-boy, balconista, auxiliar de escritório, e atendente. Com uma ficha desta aos 20 anos de idade, qualquer um merece respeito, mas daí se falo que jogo videogame, o status vai lá embaixo. Essa não é só minha história, mas a de muita gente que assim como eu, só quer se divertir, se entreter, relaxar e curtir um bom jogo. Um recado a todos: deixem o preconceito de lado e façam aquilo que gostam, porque se não fizerem ou deixarem para depois, não serão vocês.

Jessé Gomes de Almeida
São José dos Campos/SP

Sábias palavras, Jessé. Claro que você merece respeito, inclusive o nosso, que ficamos morrendo de medo da imagem desse tal de *Jessé's Evil*. que você nos mandou. Já sabe a data de lançamento?

Jessé's Evil, o próximo lançamento da Capcom para este ano. Tá bom, é mentira!

ELETROMÍL

VÍDEO GAMES

A MAIOR E MELHOR LOJA DO BRASIL

O Melhor Preço e Maior Garantia

DAM

COMPRA
VENDA - TROCA
CONSERTO DE
VÍDEO GAMES
Vendemos via
SEDEX

SUPER OFERTA

MEMORY CARD DE PS2
ORIGINAL POR

67,50

OS MELHORES JOGOS E LANÇAMENTOS
VOCÊ ENCONTRA AQUI!

Aceitamos o seu
usado como parte de

Cheque Eletronico

REDE SHOP

R. Santa Ifigênia, 348 - 1º Andar — CEP 01207-001 — Centro — São Paulo — SP

H. F.: de 2ª a 6ª das 08:30 às 18:00H. — Sáb das 08:00 às 17:00H.

Tel/Fax: (11) 221.1740 - 3362.2306 - 3362.2308 - 3362.2309 - 3337.0158 - 3337.5557

www.eletromilgames.com.br

Netunia
.com.br

MÊS DAS CRIANÇAS

Entregamos em qualquer lugar do Brasil

Game Cube
+1 jogo
R$ 699,00
ou em 3x sem juros
no cartão de crédito

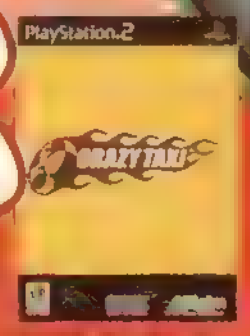
Playstation 2
R$ 897,00
no cartão de crédito
ou em 3x sem juros

Ps One
R$ 375,00
ou em 3x sem juros
no cartão de crédito

Xbox
R$ 950,00
ou em 3x sem juros
no cartão de crédito

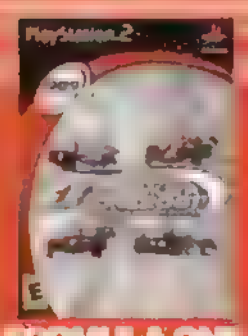
Game Boy Advance SP
R$ 399,00
ou em 3x sem juros
no cartão de crédito

SUPER PROMOÇÃO
R$ 99,00 CADA



CRAZY TAXI

DEVIL MAY CRY 2

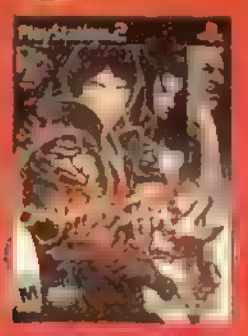


FORMULA ONE 2001

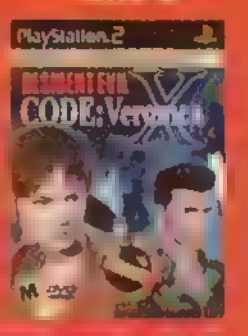
HEADHUNTER

CU

NBA LIVE 2003

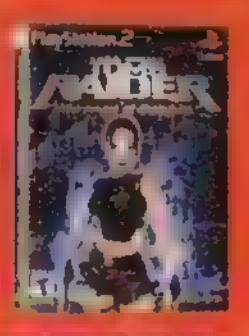


ONIMUSHA WARLORDS



RESIDENT EVIL CODE: VERONICA

DEVIL MAY CRY 2



TOMB RAIDER

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

VIRTUA FIGHTER 4

MIDWAY ARCADE 2

MORTAL KOMBAT DECEPTION

FIGHT CLUB

TUDO EM
3X SEM JUROS
no cartão de crédito

GRAND THEFT AUTO

UNDER THE SKIN

KOF

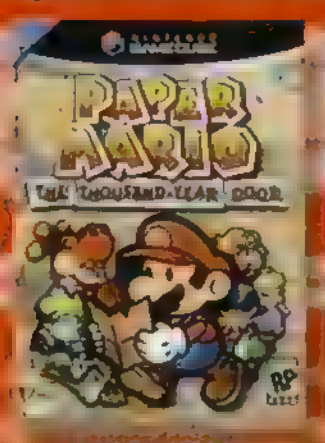
TOCA RACE DRIVER 2

MEN OF VALOR

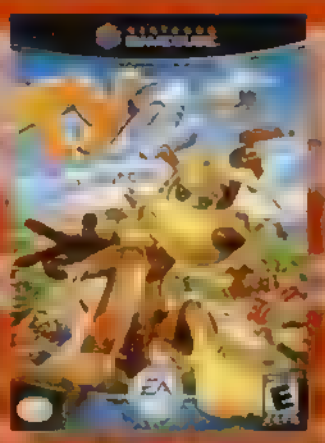
FATAL FRAME II

DEAD OR ALIVE ULTIMATE

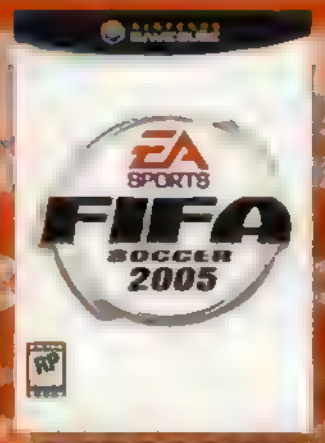
OTOGI 2



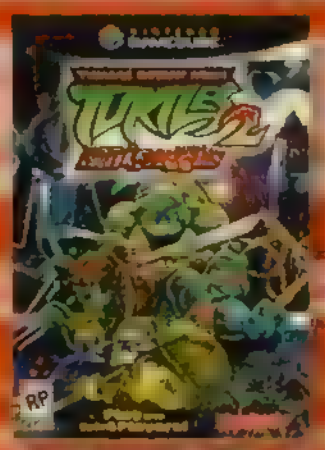
PAPER MARIO



TY 2



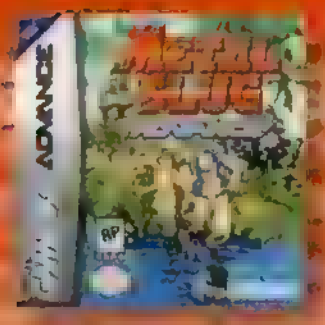
FIFA SOCCER 2005



TURTLES 2

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

OUTRUN 2



METAL SLUG ADVANCE

MEGAMAN ZERO 3

MARIO PINBALL LAND

CASTLE VANIA

BOKTAI 2

VISA

FINANCIAMENTO
promo Capital
EM ATÉ 15X
no cheque

(11) 3825 7600

www.netunia.com.br

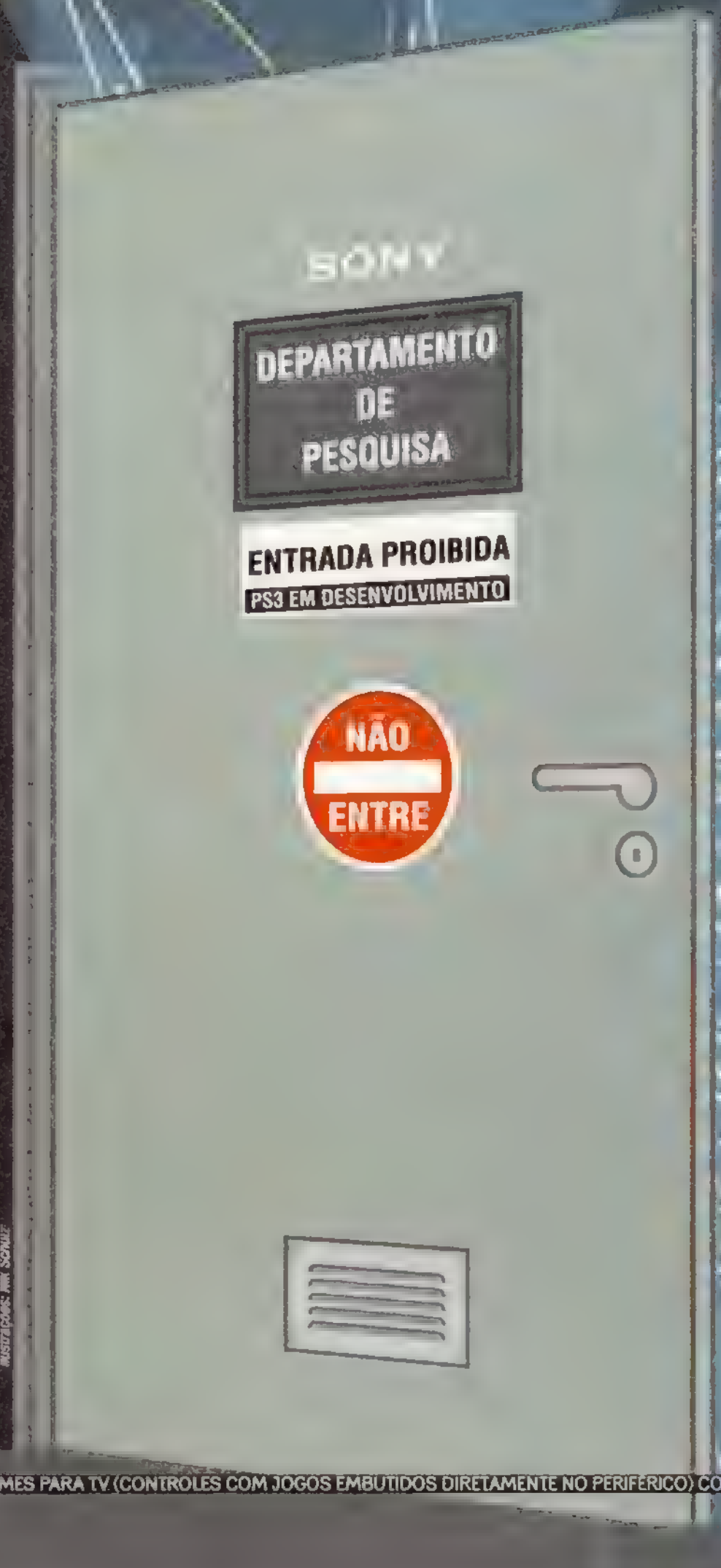
PS3: HOMENS TRABALHANDO

O que se pode esperar do próximo PlayStation? Demos uma olhada atrás das portas da Sony para descobrir

O tiro de largada da guerra dos consoles de próxima geração acabou de ser disparado, e a empresa que saiu na frente pode não ser aquela que você está pensando. Ken Kutaragi, presidente e executivo-chefe da Sony Computer Entertainment, chocou o mundo em julho, ao anunciar que "esperamos ter uma versão jogável" do PlayStation 3 (por enquanto, a Sony se refere a ele como "o PlayStation da próxima geração") na próxima Electronic Entertainment Expo (E3), feira que acontece em maio de 2005. Também mencionou que a Sony revelaria o console em um "evento de estréia" até o final do ano fiscal (março de 2005). Sem dúvida, a Microsoft e a Nintendo se surpreenderam com a notícia, mas as afirmações de Kutaragi chocaram até mesmo algumas das principais empresas de desenvolvimento de títulos para PS2. "Kutaragi está se transformando no M. Night Shyamalan [o diretor do filme O Sexto Sentido] dos games", brinca um famoso representante da indústria que não quis revelar seu nome. "Quando você acha que sabe o que vem por aí, ele lança uma reviravolta de último minuto que faz com que as coisas fiquem mais interessantes."

Antes da proclamação de Kutaragi, a maior parte dos observadores do setor apostava que a Sony exibiria o PlayStation 3 na E3 de 2006. Mas agora ele preparou o terreno para uma competição de grandes proporções entre os três fabricantes de consoles na próxima feira. De acordo com algumas pessoas, a notícia surpreendente a respeito do próximo PlayStation pode servir como chamada pública para os engenheiros envolvidos no projeto. "Quando Kutaragi vai a público para falar uma coisa dessas, certamente está tentando incentivar seus engenheiros, dar-lhes uma meta para cumprir", diz uma fonte do departamento de desenvolvimento em uma grande produtora.

E qual seria exatamente o objetivo da Sony? Além das notícias a respeito do poderoso processador Cell do sistema (uma iniciativa conjunta da IBM, Toshiba e Sony), a empresa não fez nenhum anúncio oficial a respeito do aparelho. Mas, em uma iniciativa para despertar a discussão, pedimos a um grupo de analistas e representantes das empresas de desenvolvimento que fizessem algumas especulações a respeito de algumas das possibilidades do PS3. Confira:



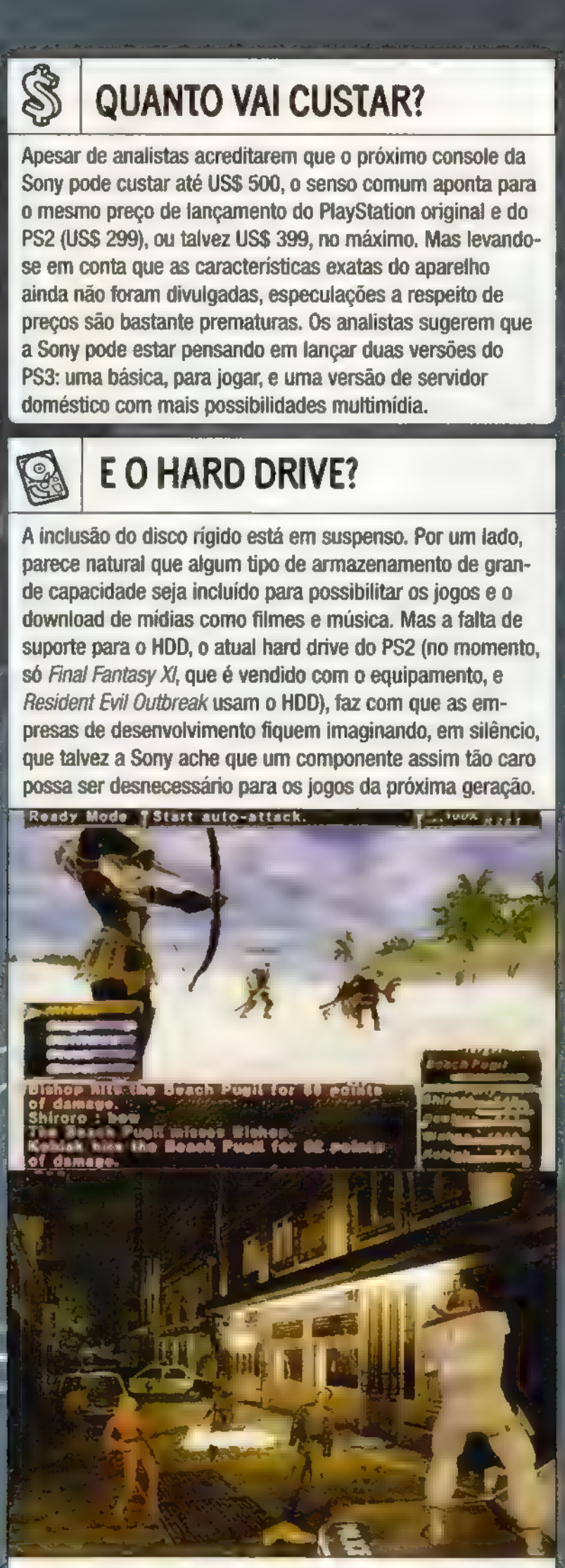
Ilustrações: Nik Schulz

QUANTO VAI CUSTAR?

Apesar de analistas acreditarem que o próximo console da Sony pode custar até US$ 500, o senso comum aponta para o mesmo preço de lançamento do PlayStation original e do PS2 (US$ 299), ou talvez US$ 399, no máximo. Mas levando-se em conta que as características exatas do aparelho ainda não foram divulgadas, especulações a respeito de preços são bastante prematuras. Os analistas sugerem que a Sony pode estar pensando em lançar duas versões do PS3: uma básica, para jogar, e uma versão de servidor doméstico com mais possibilidades multimídia.

E O HARD DRIVE?

A inclusão do disco rígido está em suspenso. Por um lado, parece natural que algum tipo de armazenamento de grande capacidade seja incluído para possibilitar os jogos e o download de mídias como filmes e música. Mas a falta de suporte para o HDD, o atual hard drive do PS2 (no momento, só *Final Fantasy XI*, que é vendido com o equipamento, e *Resident Evil Outbreak* usam o HDD), faz com que as empresas de desenvolvimento fiquem imaginando, em silêncio, que talvez a Sony ache que um componente assim tão caro possa ser desnecessário para os jogos da próxima geração.



Até agora, apenas dois games de PS2 usam o hard drive do console: *FFXI* exige o hardware, e *RE Outbreak* o utiliza para acelerar o loading. Isso nos faz pensar se a inclusão de um disco rígido será uma prioridade da Sony ao finalizar as especificações do PS3

ONLINE LOGO DE SAÍDA?

Tendo em vista que a Sony falou sobre a idéia de um "mundo cibernético" interconectado para o PS3 na E3 deste ano, é seguro apostar que o próximo aparelho trará suporte à banda larga. E como as vendas dos adaptadores de rede para PlayStation 2 ultrapassaram as previsões da Sony, as empresas de desenvolvimento esperam que todos os jogos da próxima geração tenham (ou talvez sejam até obrigados a incluir) possibilidades online.

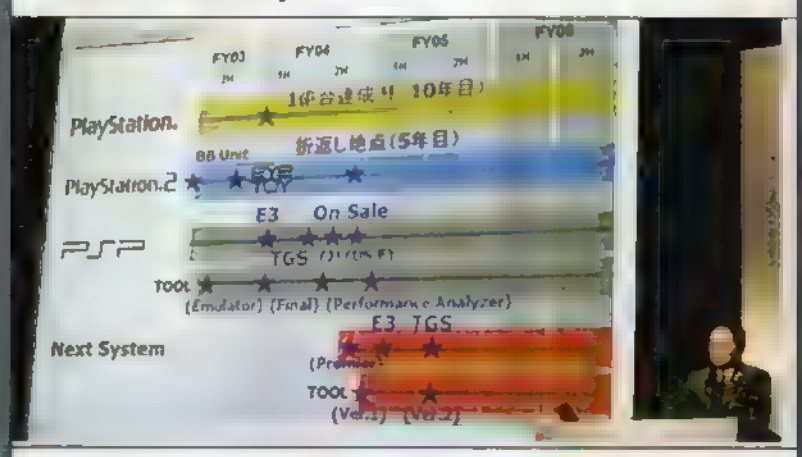
O QUE MAIS ELE VAI PODER FAZER?

Desde que a Sony colocou no mercado japonês, em dezembro último, o console PSX (um PlayStation 2 com capacidades extras, como possibilidade de gravações digitais da TV), muitos boatos dão conta que uma tecnologia parecida fará parte do PlayStation 3. Os analistas dizem que é provável que a Sony ainda não tenha decidido se o PS3 vai ou não ser capaz de gravar programas televisivos (isso depende muito de o aparelho ter ou não um hard drive robusto). Mas, mesmo que o console da próxima geração tenha um disco rígido, alguns analistas questionam a capacidade do processador Cell em rodar um game e gravar um programa de TV ao mesmo tempo. "É uma questão aberta, que ninguém sabe responder a esta altura", diz P.J. McNealy, da American Technology Research.

As fracas vendas do PSX no Japão podem significar que o modelo nunca sairá de lá, e isso também pode afetar as especificações do PS3

QUANDO SAI?

"Se o equipamento estiver em estágio jogável na E3 do ano que vem, não vejo por que não possa ser lançado no final de 2005 no Japão", diz Richard Doherty, da Envisioneering, conhecido como um dos analistas preferidos de Kutaragi. Doherty chega até a afirmar que um lançamento americano no final de 2005 é possível, dependendo do ritmo de produção dos chips Cell. Outros dizem que o PlayStation 3 não sai antes de 2006, no mínimo. Em que eles se baseiam? Durante sua apresentação no Japão, Kutaragi exibiu uma apresentação de slides mostrando que as primeiras ferramentas de desenvolvimento do PS3 só estariam disponíveis em abril de 2005. "A partir daí, as produtoras vão precisar de pelo menos um ano – talvez até um ano e meio – para desenvolver jogos para o sistema", explica o analista P.J. McNealy.



Está na imagem: Ken Kutaragi, pai do PlayStation, apresenta as previsões de data do novo sistema da Sony. Não está na imagem: Kutaragi rindo da quantia de dinheiro que vai ganhar

A CONCORRÊNCIA

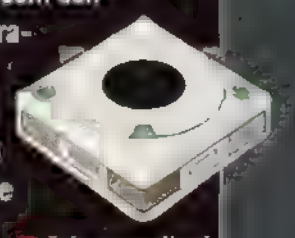
Os principais concorrentes da Sony estão fazendo hora extra para criar seus novos consoles

MICROSOFT

Esse é o Xenon? Claro que não!

O segredo mais mal guardado do mundo dos games é que o Xenon – codinome da Microsoft para o console que sucederá o Xbox – está programado para o final de 2005. Os kits de desenvolvimento já foram enviados, e produtoras importantes como Electronic Arts e Ubi Soft estão quebrando a cabeça em títulos de lançamento para o sistema, que pode não ter hard drive nem compatibilidade com a versão anterior. Ao mesmo tempo em que há rumores de que a Microsoft possa adiar o lançamento do Xenon para 2006, é certo afirmar que os executivos do Xbox acreditam que, para ser um concorrente de peso contra a Sony, o Xenon precisa ser lançado bem antes do PlayStation 3. Fontes também afirmam que a Microsoft não deseja fazer nenhum pronunciamento sobre a próxima geração que possa desacelerar as vendas do Xbox ou fazer sombra sobre o lançamento de *Halo 2* (9 de novembro). É claro que a turma do Bill Gates não vai confirmar nada por enquanto. Espere um pronunciamento oficial a respeito do Xenon por volta de janeiro de 2005.

NINTENDO



Arte conceitual do Revolution

Enquanto a Microsoft e a Sony brigam pela sua sala de estar com consoles multimídia, espera-se que o próximo sistema da Nintendo tenha uma abordagem bem diferente. A ênfase que a empresa dá há muito tempo à inovação sugere que o sucessor do GameCube – codinome Revolution – provavelmente estréie com nova tecnologia, tal como uma câmera integrada ao estilo da EyeToy para PS2, ou algum tipo novo de controle. Só não conte com a Big N dando suporte a jogos online (que surpresa!). Em uma entrevista recente, o presidente da empresa, Satoru Iwata, afirmou que "os consumidores não querem jogos online". Seja qual for o caso, a Nintendo planeja introduzir o console na próxima E3, em maio do ano que vem. E daí você decide se vai querer ou não experimentar essa revolução quando ela chegar às lojas, em 2006.

>> ...TÍTULOS DE ESPORTE DA ELECTRONIC ARTS. AS PRIMEIRAS UNIDADES VIRÃO COM *MADDEN NFL '95* E *NHL '95*, MAS OS PREÇOS NÃO ESTÃO DEFINIDOS... >>

FESTAS DE ARROMBA

Europa é invadida por eventos de games. E o Brasil, como fica?

Enquanto nós aqui choramos pela falta de grandes eventos de games, a Europa reclama do excesso deles. A cidade de Londres (Inglaterra) sempre foi considerada a capital dos jogos no continente, já que abrigava desde 1990 a consagrada feira Electronic Consumer Trade Show (ECTS), destinada à indústria e aos varejistas. Porém, este ano, a cidade abrigou não um, mas dois eventos simultâneos, entre 1 e 3 de setembro.

Além da ECTS, foi a vez da estréia da também restrita European Game Network, que dividiu seu espaço com o Game Stars Live!, este sim, aberto ao público. Ambas festas prometiam a presença das principais empresas do ramo, produtores famosos e novos games em primeira mão, ou seja, o evento de games perfeito. Na teoria seria assim, mas não foi o que rolou na prática. Ao invés de atrair atenção e aumentar o interesse do público, foi inevitável que a balança pendesse para um dos lados.

Game Stars Live! e EGN: sucesso absoluto entre os jogadores ingleses

Games demais

Desde o início, o mercado europeu já se mostrava desfavorável à dupla festança simultânea. "Não fico confortável com essa idéia de dois eventos ao mesmo tempo", disse Clive Bishop, executivo da Associação Nacional de Revendedores de Computador, a NASCR. "Em um mercado pequeno como o nosso, achei que a melhor coisa seria que todos trabalhassem juntos", explica. O fato de dois eventos de grande importânca acontecerem nos mesmos dias confundiu a cabeça dos expositores, que declaravam não saber em qual dos eventos comparecer. No fim das contas, deu a novidade. A reportagem da EGM Brasil visitou as duas convenções e presenciou cenários completamente distintos: enquanto a ECTS ficou praticamente às moscas durante os três dias, a EGN e o Game Stars Live! atraíram toda a atenção dos consumidores ingleses ávidos por novidades. E elas não faltaram: *Splinter Cell: Chaos Theory*, *Halo 2*, *Prince of Persia: Warrior Within*, *The Lord of the Rings: The Third Age* e *The Sims 2*, entre muitos outros, podiam ser jogados no pavilhão ExCel, que mais parecia uma versão reduzida da E3. Já no pavilhão Earls Court, onde rolou a fracassada ECTS, apenas alguns jogos para GameCube podiam ser jogados, e mais nada. A rivalidade inglesa foi ainda mais acirrada graças ao enorme sucesso da Leipzig Games Convention, que aconteceu na Alemanha algumas semanas antes. Antes mesmo da semana dos games britânica, já se dizia que a convenção alemã havia tirado o brilho dos eventos futuros. "A situação é absurda. Muita gente da indústria já vê Leipzig como a resposta da Europa à E3", disse um executivo que não quis se identificar.

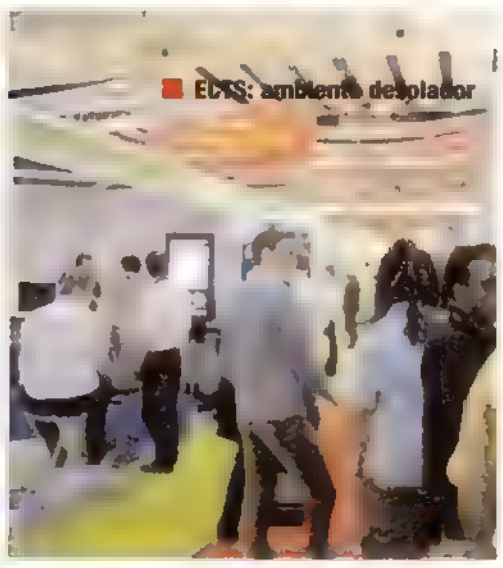
GRANDES EVENTOS

Conheça as maiores festas de games do mundo

Electronic Entertainment Expo
Mais conhecida como: E3
Onde e quando: em Los Angeles (EUA), em maio
Importância para a indústria: é o maior evento do mundo, onde todas as empresas mostram seus principais lançamentos para o ano.
É aberta ao público? Não, apenas para a imprensa especializada e a indústria em geral.
Site oficial: *www.e3expo.com*

Tokyo Game Show
Mais conhecida como: TGS
Onde e quando: em Tóquio (Japão), em setembro
Importância para a indústria: já teve mais importância, mas acabou obscurecida pela E3 nos últimos anos. Algumas empresas, como a Nintendo, costumam anunciar grandes novidades no evento.
É aberta ao público? Sim, mas somente em dois dos três dias de show.
Site oficial: *www.tgs.cesa.or.jp/english.htm*

Leipzig Games Convention
Mais conhecida como: GC
Onde e quando: em Leipzig (Alemanha), em agosto
Importância para a indústria: apesar de recente (foi criada em 2003), já está sendo considerada a maior feira de games da Europa. Este ano, levou mais de 100 mil pessoas.
É aberta ao público? Sim.
Site oficial: *www.gc-germany.de*


ECTS: ambiente desolador

Não é carnaval

Se os europeus não têm do que reclamar, o mercado brasileiro poderá acompanhar uma situação semelhante, de um modo ou de outro. Até o fechamento desta edição, apenas a Electronic Game Show (EGS) tinha data confirmada (de 19 a 21 de novembro, em São Paulo). Mas boatos fortes indicam que outras empresas têm a intenção de criar eventos de games no Brasil até o final de 2004. Das duas, uma: ou essa maior quantidade de eventos desenvolverá mais o nosso mercado, ou pode resultar em uma disputa desnecessária que dividiria os expositores e o público. Saberemos a resposta nos próximos meses.

– Pablo Miyazawa

>> UM BOM MOTIVO PARA COMER NO MCDONALD'S: ATÉ 6 DE OUTUBRO, QUEM COMPRA O MCLANCHE FELIZ LEVA COMO BRINDE UM MINIGAME DA SEGA. ENTRE SEIS MODELOS DIFERENTES...

QUE COMECEM OS JOGOS!

Torneio define os 15 representantes brasileiros no WCG

Após três meses de eliminatórias, finalmente estão definidos os ciberatletas que representarão nossa bandeira na final do World Cyber Games, a "olimpíada dos games", em San Francisco (EUA). A decisão do torneio brasileiro aconteceu em três dias de competições em Brasília, de 10 a 12 de setembro. Mais de 180 classificados se enfrentaram em seis games para PC, para a definição dos quinze jogadores que tentarão um título inédito para o Brasil em um torneio desse gênero. Os dois primeiros de cada categoria foram premiados, exceto em *Counter Strike: Condition Zero*, no qual somente o clã vencedor (formado por cinco pessoas) levou a vaga. Veja no quadro abaixo quem são eles, e torça pelo Brasil: a final mundial rola de 6 a 10 de outubro, e pode ser conferida em tempo real através dos sites worldcybergames.com.br e vsen.com.br. E nas próximas edições da EGM Brasil, você lê mais sobre o que rolou no evento.

CATEGORIAS:
Os brasileiros que vão para San Francisco:

FIFA Soccer 2004
Thiago Carrico de Azevedo (g3x-ZeColmeia.Intel) – Rio de Janeiro/RJ
Bruno Carrico de Azevedo (g3x.Carriço) – Rio de Janeiro, RJ

WarCraft III: Frozen Throne
Carlos Leonardo Abi Rached (Levin.ATI) – Barra do Bugres/MT
Marcus Thiago Nakatani Locatelli (Skyward) – Curitiba/PR

Counter-Strike: Condition Zero
Clã mibr – Rio de Janeiro/RJ

Need for Speed Underground
André Luiz Coliado Macedo – Andinho, Campinas/SP
Diogo Gimiela Fressato (Metroid) – Curitiba/PR

StarCraft: Brood War
Igor Henrique Marques Campolina (HellGhost) – Belo Horizonte/MG

Unreal Tournament 2004
Luiz Augusto de Lourenço Gonçalves (Neo) – São Carlos/SP
José Mateus Borba Zuccolo (Blammo) – São Carlos/SP
Márcio José Costa Mello Planas (BlackMaster) – Bauru/SP

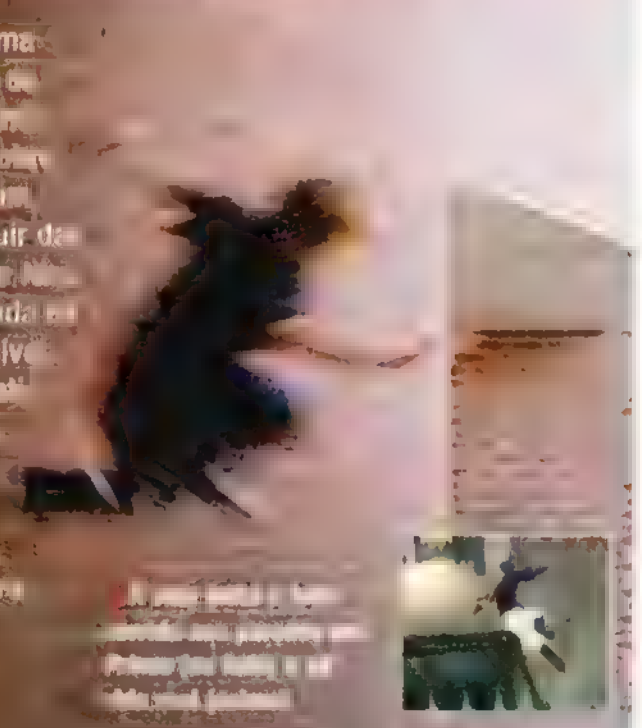
WCG
WORLD CYBER GAMES

TESTE DE REALIDADE

Experts explicam o que acontece quando os videogames ganham vida

P: Pode uma pessoa andar para cima e para baixo pelas paredes, assim como o príncipe de *Prince of Persia: The Sands of Time*?

R: É impossível, a não ser que você seja um praticante do esporte francês parkour, que combina ginástica, corrida e artes marciais. Matthew Blackwell, da Associação Inglesa de Parkour diz que, com bastante treino, você "pode alcançar alturas ba[illegible]" usando seus pés e mãos para uma escalada vertical dentro d[illegible] uma chaminé estreita. [illegible] corrida de três passos [illegible] uma parede é algo comu[illegible] no parkour, mas conseguir da[illegible] quatro passos é bastant[illegible] Blackwell diz que a corrida [illegible] parede do game é "possíve[illegible] mas apenas para um prati[illegible] cante muito habilidoso". Mesmo assim, o atleta terá que tomar algum tipo de poder (ou um anabolizante) para conseguir a proeza.



>> TAMBÉM PREVISTO PARA O FINAL DE ANO: QUADRINHOS BASEADOS NOS GAMES *BLOODRAYNE* E *KILLZONE*

CELEBRIDADE NOS GAMES: BROOKE BURKE

Uma das mulheres mais deliciosas de Hollywood chega junto nos consoles

Não dá pra saber o que é melhor para os olhos: um desses novos e irados games de racha ou uma atriz linda que dedica a vida à busca de aventuras. Felizmente, este é um assunto que vai gerar muita discussão, pois em novembro vai dar pra conferir as duas coisas. A ex-apresentadora do programa Wild On (que vai ao ar pelo canal de TV a cabo E! Entertainment), Brooke Burke, faz uma ponta em *Need for Speed Underground 2* (PS2, Xbox, GC, PC). Demos um rolê recentemente com a gostosa e trocamos uma idéia sobre o papel dela em *Underground 2* como a coordenadora de corridas Rachel.

EGM: O que lhe deu vontade de se envolver nesse projeto?
Brooke Burke: Talvez você tenha notado que estou experimentando coisas novas. E eu curto muito games. Embelezar carros também é demais. É assim que eu me divirto na vida real.

EGM: Quer dizer que os videogames deixam você em ponto de bala?
BB: Lógico! Sou uma grande fã de *Pac-Man* e *Tetris*, assim como qualquer outra celebridade. [Risos] Falando sério, o game em que estou mais viciada agora é *Need for Speed: Hot Pursuit 2*. Eu jogo em meu home theater, é incrível como o game fica lindo em uma tela gigante.

EGM: Algum console em particular faz o seu motor roncar?
BB: Sou fã do PlayStation 2, mas acabei de comprar o Xbox e estou adorando o jeito que a máquina utiliza as capacidades do meu equipamento de áudio e vídeo.

EGM: Você acredita ser a jogadora mais hardcore de Hollywood?
BB: Que nada! Tem caras como Christian Slater, David Spade e todos os músicos que jogam enquanto estão em turnê. Não chego nem perto de reivindicar esse título.

EGM: Mas você sabe o que faz. Então nos diga: por que um entusiasta ligaria para o novo game de corrida da EA?
BB: Pela mesma razão que eu: por causa de todas as opções que ele oferece. É chocante a realidade do game! Por exemplo, eu tenho um Mercedes e a primeira coisa que fiz foi mexer no carro.

EGM: Qual dos dois mostra mais corpos sarados: *Underground 2* ou Wild On?
BB: Humm, essa é difícil. Estou impressionada com o calibre dos carros e garotas que eles puseram nesse game, mas Wild On tem milhares de mulheres lindas toda temporada. Acho que estou dividida...

EGM: Hora de abrir o jogo: qual foi a maior multa que você já tomou na vida?
BB: Já fui multada por velocidade duas vezes no mesmo dia, dirigindo do Arizona para Los Angeles. É difícil resistir à uma auto-estrada livre. Tomei também mais duas em um mesmo cruzamento. E a pior parte é que tudo isso aconteceu no intervalo de um ano. Tristeza, hein... ☹

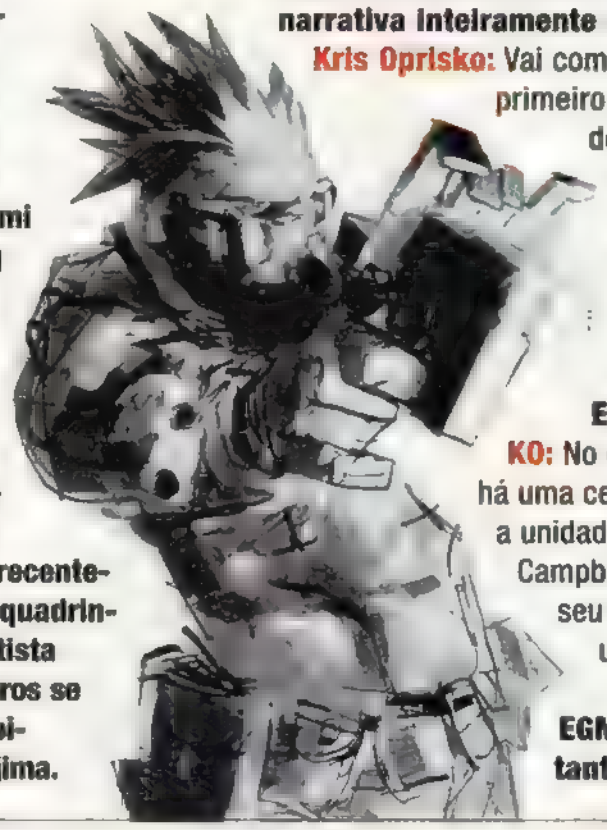
Até Brooke Burke organizadora de dirigir um carrão desses

>> A NAMCO REVELOU QUE UM NOVO *RIDGE RACER* DEVE SAIR NO COMEÇO DO ANO QUE VEM. MAS AINDA NÃO SE SABE PARA QUAL PLATAFORMA.. >>

QUADRINHOS DE ESPIONAGEM TÁTICA

Solid Snake entra no território do Super-Homem

O supersoldado sorrateiro *Solid Snake* pode ter ficado de fora do próximo game *Metal Gear Solid* (o pai dele é quem estrela *MGS3: Snake Eater*, em novembro para PS2), mas isso não significa que o barbudão esteja de fora da parada neste final de ano. A Konami está se juntando à IDW Publishing para criar uma série de quadrinhos baseada em sua franquia de ação stealth. A primeira edição chega às lojas norte-americanas neste mês, com novos livros coloridos de 32 páginas saindo mensalmente com um preço de US$ 3,99. Conversamos recentemente com os dois criadores dos quadrinhos, o escritor Kris Oprisko e o artista Ashley Wood, sobre como esses livros se encaixam no famoso mundo da espionagem tática criado por Hideo Kojima.



EGM: Os quadrinhos seguem a história dos games *Metal Gear Solid* ou fazem parte de uma narrativa inteiramente nova?
Kris Oprisko: Vai começar seguindo a trama do primeiro game *MGS* (para PSOne e depois refeito para GameCube). Entretanto, algumas cenas que foram apenas citadas nos diálogos do game serão mais exploradas aqui.

EGM: Por exemplo?
KO: No começo da primeira edição, há uma cena de três páginas em que a unidade Fox Hound do Coronel Campbell segue Solid Snake até seu refúgio para recrutá-lo para uma missão.

EGM: O visual lembra bastante a arte original de *MGS*, feita pelo designer de personagens, Yoji Shinkawa. Isso foi intencional?
AW: Bem, eu tento me divertir e ao mesmo tempo ser fiel ao material fonte, que em minha opinião, é um dos melhores jamais feitos.

EGM: Qual foi o envolvimento do criador e designer da série, Hideo Kojima?
KO: Ele revisa cada parte do processo quadrinístico, desde o roteiro até a arte, e até os materiais promocionais e de propaganda.

EGM: Vocês já jogaram algum game MGS?
AW: Sempre fui muito fã da arte e do design. Aí então joguei os games *MGS* e fiquei viciado.

EGM: É mesmo? Então algum de vocês consegue explicar a história confusa de MGS2. Nós não conseguimos...
KO: Bem, se continuarmos os quadrinhos com o enredo de *MGS2*, as seções expandidas podem ajudar a responder as perguntas da galera.

MAS...QUE GAME É ESSE?

Ligue o título a seu enredo. Vai, use o cérebro...

A	Viewtiful Joe (PS2/GC)	1	Nosso herói viaja por um mundo cheio de monstros e usa uma espada e um barco à vela para resgatar uma donzela em perigo
B	The Legend of Zelda: The Wind Waker (GC)	2	Nosso herói viaja por um mundo cheio de monstros e usa um ioiô gigante para resgatar uma donzela em perigo
C	Super Mario Bros. (NES/GBA)	3	Nosso herói viaja por um mundo cheio de monstros e usa golpes de filmes de ação para resgatar uma donzela em perigo
D	Rygar: The Legendary Adventure (PS2)	4	Nosso herói viaja por um mundo cheio de monstros e usa o poder de cogumelos para resgatar uma donzela em perigo

>> ATENÇÃO, FÃS DE RPG: A NAMCO ANUNCIOU QUE *XENOSAGA EPISODE II* (EXCLUSIVO PARA PLAYSTATION 2) DEVERÁ CHEGAR ÀS LOJAS DOS EUA NO MÊS DE FEVEREIRO.... >>

JOGO LIVRE UNIVERSITÁRIO

Estudantes utilizam software livre para produzir games

O desenvolvimento de um game utiliza as mais diversas ciências. Muita matemática, praticamente todas as áreas da computação, física, artes, comunicação etc. Com isso em mente, dá pra imaginar um lugar melhor do que a Universidade de São Paulo para se desenvolver um jogo?

Em novembro, será lançado o primeiro game produzido dentro da USP, no Laboratório de Sistemas Integráveis da Escola Politécnica. Em produção há dois anos, *Stock Car Brasil* (título provisório), foi feito totalmente em software livre, sob encomenda da empresa Matic, de Santo André (SP), que vai colocar o game no mercado em máquinas de arcade. "No começo foi bem difícil... ninguém tinha experiência no desenvolvimento de jogos, a gente queria reinventar a roda. Mas fomos percebendo que não valia a pena perder tempo desenvolvendo todas as bibliotecas. Então usamos muitas bibliotecas de software livre. Agora, pra gente desenvolver um novo jogo vai ser bem mais rápido", explica Djalma Lucio Soares da Silva, 33 anos, um dos programadores do time.

Uma biblioteca é o conjunto de códigos que tem a finalidade de fazer o aplicativo desempenhar determinadas funções. Por exemplo, uma biblioteca de física é o que define a aceleração, gravidade, se o carro derrapa numa curva acentuada, entre outras coisas. Essas bibliotecas são genéricas, e como as informações são livres, de acordo com a filosofia Open Source, podem ser modificadas ao gosto do programador. Um dos problemas enfrentados por quem desenvolve em Linux é que a maioria esmagadora dos usuários possui Windows. Por isso, em *Stock Car Brasil* foram utilizadas somente bibliotecas e ferramentas que funcionam também no sistema Windows.

Desenvolvendo games, Rodrigo e Djalma esperam colorir um pouco mais suas vidas

Quase de graça

A maior vantagem do software livre é a economia. A única grana gasta é o salário da galera, que durante todo o processo não passou de dez pessoas (um cara só para fazer o som, outro só para a arte, uma meia dúzia de programadores).

A segurança do Linux também conta: "Um dos motivos para preferir o Linux é que ele é bem mais estável. Se fosse em Windows, teria o risco do cara pagar uma ficha e cair numa tela azul...", explica o programador Rodrigo Damazio, 21 anos, que é aluno da Poli graduando de engenharia elétrica.

Atualmente, o game de corrida está recebendo os retoques finais, o que inclui aí, negociações quanto à venda de publicidade (assim como no mundo real, uma pista de corrida tem muito espaço para espalhar publicidade). A Matic está negociando com uma grande montadora, e exatamente por isso, ainda não podem liberar imagens do jogo.

Stock Car Brasil serve de exemplo a outras empresas, de como o Linux pode viabilizar suas produções. O mercado brasileiro de jogos está engatinhando, e talvez o software livre seja um bom fermento para a indústria. "O mercado vai crescer muito nos próximos anos. Têm um monte de empresas surgindo, um monte de grupos de pesquisa, cursos de graduação e pós-graduação. Sem contar que a mão-de-obra brasileira é muito mais barata que a do Japão ou Estados Unidos, então para as empresas de lá, sai bem mais barato mandar produzir um jogo aqui no Brasil.", finaliza Rodrigo, que já tem em mente planos para sua própria empresa de entretenimento eletrônico.

– Cleiton Campos

HARDWARE

O que há de melhor em equipamentos

ATI 9600 XT ALL-IN-WONDER:

SISTEMA VERSÁTIL E MULTIMÍDIA PARA PCS

O mercado de tecnologia não pára de inovar e crescer. Para que você não sofra tanto com isso, estamos inaugurando uma nova seção que comentará e analisará componentes de hardware que estão no mercado nacional, dando todas as dicas e toques sobre o que é bom e necessário para se ter em casa. Para dar início, vamos falar da nova placa da ATI.

Com tecnologia de ponta e clock mais rápido que a 9600 XT básica, a AIW é hoje a melhor opção para quem busca performance nos games e aplicações multimídia que incluem captura de áudio e vídeo, com qualidade profissional.

Como a qualidade gráfica de games como *Battlefield, Far Cry, Doom 3* e mesmo o tão esperado *Half-Life 2*, está cada vez mais acentuada, o mercado consumidor é afetado com o avassalador upgrade da tecnologia dos computadores. Quem mais sofre com esse avanço são as placas de vídeo, já que são as principais responsáveis pela performance dos games.

Testamos a ATI AIW 9600 XT e ficamos surpresos com o desempenho da placa, principalmente porque a primeira coisa que ouvimos dos gringos foi: "a placa tem performance mais fraca nos games para compensar o sistema de captura de áudio e vídeo".

Nem tanto. Vasculhamos fóruns especializados, conseguimos comparar a 9600 XT AIW com a 9600 XT, e sabe o que descobrimos? Ela é melhor em tudo! Tem um clock mais rápido e uma série de outros fatores que foram melhor desenvolvidos a partir dela, para futuras gerações da AIW. Veja o box a seguir para entender melhor:

	Core clock (MHz) Clock Central	Maximum Pixel Fill Rate (Mpixels/sec)	Maximum Texel Fill Rate (Mtexels/sec)	Memory clock (MHz)	Memory bandwidth (GB/sec)	Vertex throughput (Mtris/sec)
9600 XT	500	2000	2000	300.0	9.60	250
AIW 9600 XT	525	2100	2100	325.0	10.40	263

Como podemos observar, a placa foi desenhada para ter um desempenho melhor ou igual a XT normal. Quem ganha com isso é o consumidor, que além de ter uma excelente placa de vídeo com performance para jogos, ainda leva uma estação multimídia completa e uma placa de captura de vídeo profissional, que pode ser ligada a uma ilha de edição.

Outras funções da 9600 XT AIW

Receber sinal de rádio e TV

Você pode receber sinal de TV via antena ou cabo e também capturar e gravar as imagens da TV em seu HD, em vários formatos; além de receber sinal de rádio (FM) e também gravar uma programação ou mesmo uma única música, em formato MP3.

Controle Remoto

Para auxiliar no sistema de rádio e TV, e também na edição de vídeo, a AIW tem um controle remoto bombado que comanda tudo (tem até funções dos botões direito e esquerdo do mouse!). Com ele podemos mexer em configurações da TV e do rádio, aumentar e diminuir o volume, trocar de canais e estações. Com ele também temos acesso às funções do controle do DVD player e todas as outras funções do ATI Multimidia Center. O Controle Remoto tem um receptor ligado a uma entrada USB e funciona com sistema de Rádio Freqüência, que facilita em muito o seu uso.

Conexão com TV e HDTV

Utilizando a 9600 XT AIW você pode facilmente ligar o seu computador a uma TV ou mesmo a uma HDTV e com isso assistir DVDs e jogar na televisão. Com a qualidade de saída de vídeo é possível até usar a televisão como um monitor e acessar conteúdos da web ou ler textos.

Captura e edição de Áudio e Vídeo

Usando um sistema múltiplo de recepção, a placa pode capturar imagens da TV, de um videocassete, câmera de vídeo ou qualquer outro dispositivo que transmita imagens. E com o Software Pinnacle Studio, é possível editar as imagens, inserir legendas e animações.

– Ivan Cordon

Requisitos do sistema

- Compatível somente com Windows 98/SE, Windows ME, Windows 2000 e Windows XP
- Pentium 4/ III/ Celeron
- AMD K6/Athlon ou compatível
- Slot AGP de 4X ou 8X
- 128 Mb de memória Ram
- CD Rom ou DVD Rom para a instalação dos softwares (o DVD é necessário para rodar os filmes em DVD e ter acesso às facilidades da placa)
- Placa de som compatível com Windows e com Line Input (Entrada de linha)

Preço – R$1400,00

DR. MARIO, METROID, CASTLEVANIA E ZELDA II: THE ADVENTURE OF LINK. ASSIM COMO TODOS OS GAMES ANTERIORES, CADA CARTUCHINHO CUSTARÁ MÓDICOS 20 DÓLARES... >>

MUNDO PC

Sua dose mensal de games para computador

A NOVA FEBRE DAS LAN HOUSES

Conheça Botzin, o game brasileiro que virou mania no PC

As minhocas da clássica série *Worms* e os suínos do precário *Hogs of War* ajudaram a popularizar o gênero dos jogos de balística por turnos. Em seguida, surgiu o famoso *Gunbound* que, de maneira viciante, levou até à internet a competitividade e a curtição das partidas baseadas em rounds rápidos.

Agora, chegou a vez de *Botzin*, fruto de uma parceria entre a rede de lan houses Monkey e a softhouse brasileira Greenland Studios, pegar uma carona nessa onda. Foram necessários seis meses de trabalho e um investimento de R$ 70 mil para viabilizar *Botzin*, que não tem nada de animaizinhos aparentemente inofensivos, mas doze robôs que podem ser aperfeiçoados com diversos armamentos e acessórios.

Botzin só pode ser jogado via internet, por até dez pessoas, cada uma com um a três robôs, sendo que uma partida costuma durar, no máximo 15 minutos. Já os turnos variam de 15 a 21 segundos, tempo que precisa ser muito bem aproveitado para causar o máximo de danos possível aos adversários – tarefa que não é das mais fáceis, uma vez que é preciso escolher a melhor arma para a situação e ter uma boa noção do espaço e distância, para não errar o alvo.

As variáveis mais importantes, no entanto, são a força e a angulação do tiro. As nove arenas disponíveis têm relevo variado e são interativas. No cenário Rio Bravo, por exemplo, a água começa a subir se os jogadores demorarem a atacar.

Com vitórias, você fatura alguns créditos que são convertidos em pontos de experiência e distribuídos por atributos como ataque, vida e inteligência.

Simples e divertido

No início, você só tem duas das oito armas à sua disposição e, para ter acesso às demais, será preciso comprá-las em um shopping online. Dessa forma, *Botzin* segue a dinâmica de *Gunbound*: é gratuito, mas estimula o consumismo do jogador.

Se você é um maníaco por jogos de balística por turnos, pode até estar se perguntando: "mas o que *Botzin* tem de inovador, afinal?". De fato, não se trata de um jogo revolucionário, e sim de um produto criado simplesmente para divertir tanto o jogador casual, interessado em partidas rápidas, quanto o "hardcore", que vive atrás de desafios. Uma das vantagens de *Botzin* é que ele não exige um computador superpotente para rodar: é necessário, pelo menos, um Pentium II 300 Mhz, 64 MB de RAM, placa de vídeo 3D de 8 MB (driver OpenGL instalado), placa de som, modem de 33.6K e Windows 98, 2000 ou XP.

O lançamento de *Botzin* está previsto para novembro, mas uma versão beta já está rolando na net.

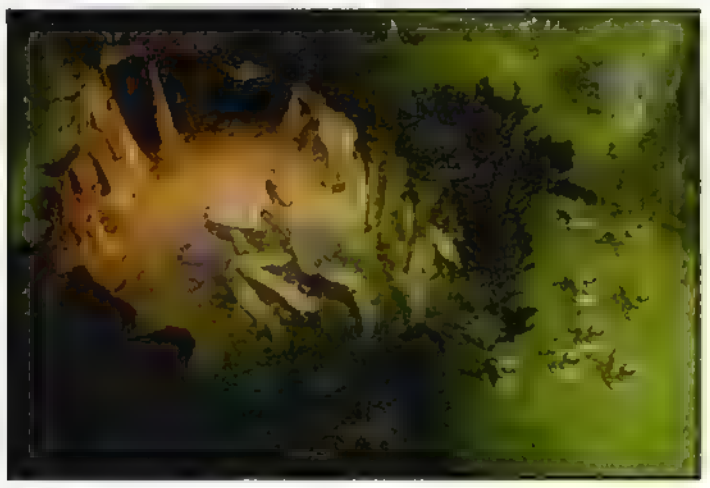
O download tem menos de 20 MBs e pode ser feito em www.botzin.net. Lá você também encontra o fórum oficial, que reúne toda a comunidade de *Botzin*, reduto útil para trocar táticas e estratégias.

>> A ATARI REVELOU QUE VAI LANÇAR SEU AGUARDADISSIMO *SID MEIER'S PIRATES* TAMBEM PARA O XBOX. AGUARDE MUITA PILHAGEM E PIRATARIA NO PRIMEIRO TRIMESTRE DE 2005... >>

CALENDÁRIO DE OUTUBRO – PC

Confira os games que estão chegando às lojas este mês. Dessa vez, separamos apenas os games para PC com data confirmada de lançamento no Brasil.

ARMIES OF EXIGO
Electronic Arts
Pode parecer apenas um clone de *WarCraft*. Mas além de um visual bacana, o jogo tem recursos estratégicos interessantes, como o uso do subsolo nas batalhas.



EVIL GENIUS
Vivendi Universal Games
Já pensou bancar o vilão e ter uma ilha secreta cheia de capangas só pra você? Bem-vindo a *Evil Genius*!

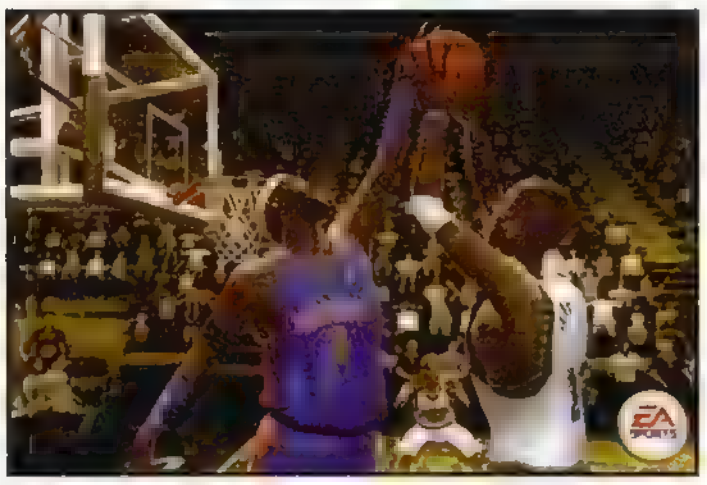
LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE
Vivendi Universal Games
Dizem por aí que o velho Larry Laffer já estava precisando de Viagra, então resolveu ceder seu lugar de conquistador barato ao sobrinho, Larry Lovage, que vai xavecar muitas moçoilas da sua faculdade.

MADDEN NFL 2005
EA Sports
Como de costume, o futebol americano da EA. Não precisamos dizer mais nada.

NHL 2005
EA Sports
Como de costume, o hóquei da EA. Muito mais daquilo que você já conhece.

MEN OF VALOR
Vivendi Universal Games
Junte a guerra do Vietnã, a engine de *Unreal* e a experiência da softhouse 2015 e temos um game de tiro que, provavelmente, vai dar o que falar.

NBA LIVE 2005
EA Sports
O basquete norte-americano decepcionou nas Olimpíadas, mas continua em alta no simulador da EA Sports, que chega com controles aprimorados e novas jogadas.



PACIFIC FIGHTERS
Ubi Soft
A série *IL-2* agora está sobre o Pacífico, mas batalhas aéreas da Segunda Guerra prometem o mesmo nível de realismo.

ROLLERCOAST TYCOON 3
Atari
Finalmente a série se rende aos recursos 3D e, a partir de agora, você vai poder ver mais de perto as atrações e montanhas-russas do seu parque.

ROME TOTAL WAR
Activision
Eis a próxima geração da série *Total War*, agora ambientada em Roma, para a alegria dos estrategistas de plantão.

TRIBES VENGEANCE
Vivendi Universal Games
A campanha Single Player vai permitir vivenciar o enredo sob o ponto de vista de vários personagens. Isso, com a engine de *Unreal*, parece ser interessante.

TOTAL CLUB MANAGER 2005
EA Sports
Se você não gosta das atitudes do técnico do seu time, aqui está a oportunidade de tentar fazer algo diferente.

ZOO TYCOON 2
Microsoft Game Studios
Agora, além de observar seu parque sob a perspectiva de um visitante, você também vai poder bancar o tratador de animais, dedicando uma atenção maior a cada um dos bichinhos.

LOG ON

Por Théo Azevedo

Um pouquinho de Brasil

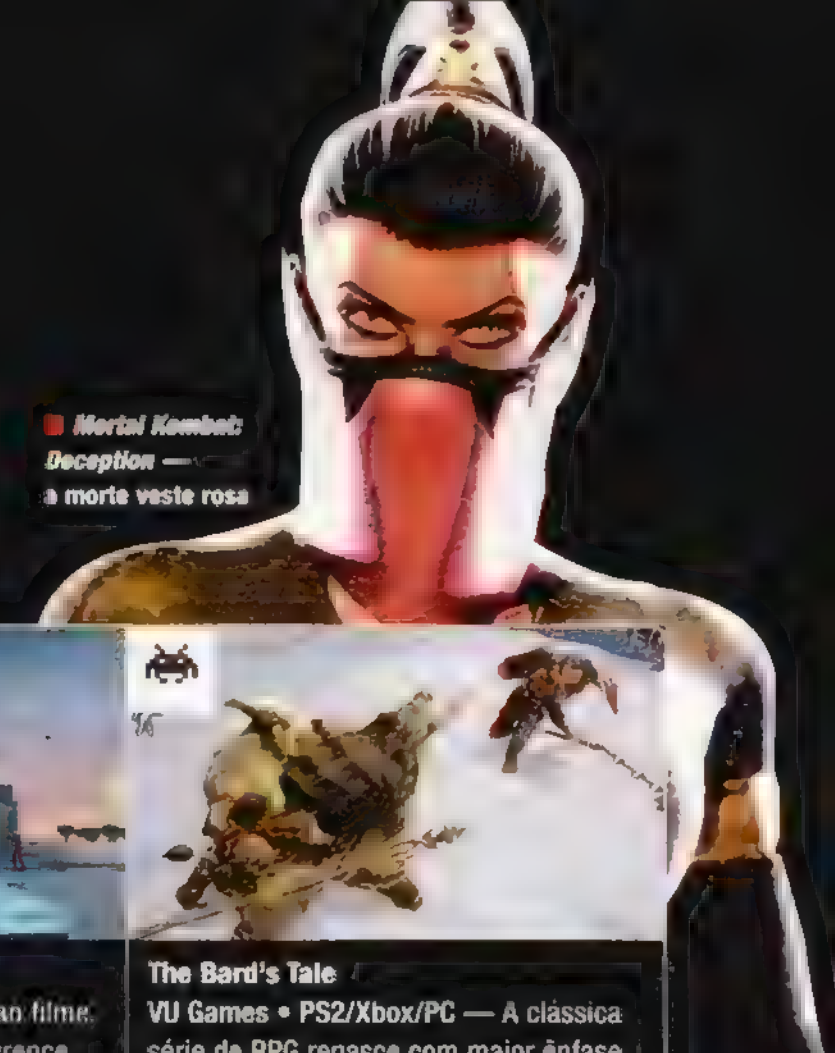
A indústria nacional de jogos tem sido um tema recorrente aqui, e abordado desde a criação deste espaço, que tem como objetivo justamente comentar algumas tendências do mundo dos games.
De fato, parece que nunca atravessamos uma fase tão boa em termos de novidades e iniciativas em território tupiniquim. Dá só uma olhada:
Em novembro vem aí a EGS (Electronic Game Show) que, embora longe do estereótipo "E3 à brasileira", mostra-se um evento, no mínimo, promissor.
No e-sport, como já deu para você sentir, a bola da vez é o WCG e a esperança de um bom desempenho dos brasileiros na final mundial, em outubro, em São Francisco, nos EUA.
Agora, se o assunto é o desenvolvimento de jogos, as boas novas são ainda mais empolgantes: está a mil por hora o Concurso de Jogos Eletrônicos, iniciativa do Ministério da Cultura, do ITI (Instituto Nacional de Tecnologia da Informação da Casa Civil) e da Finep (Financiadora de Estudos e Projetos).
O concurso é dividido em duas etapas: na primeira, aberta à participação de qualquer um, basta ter uma idéia original para um jogo e envia-la aos organizadores; na segunda fase, as trinta melhores idéias serão selecionadas e, futuramente, podem até se transformar em games. Os detalhes estão em www.cultura.gov.br/jogosbr.
E o que dizer do principal, que são os jogos?
Deer Hunter 2005, da Southlogic Studios, já está disponível nos Estados Unidos e Canadá, países doidos por caça esportiva; a Continuum, conhecida pelo *Outlive*, prepara o seu projeto de game 3D; o *Botzin*, da Greenland, você já sabe do que se trata.
No ramo dos MMOGs (Massively Multiplayer Online Games), *Erinia* apresenta novidades com suas expansões, enquanto a versão em português *Ragnarök Online* não deixa por menos.
E isso só para citar alguns exemplos. Em várias frentes, num crescimento talvez lento, porém constante, o Brasil mostra sua cara e marca, cada vez mais, seu espaço no mundo dos games. Se falta dinheiro ou tecnologia de ponta, criatividade é o que conta (rimou!).

Deer Hunter 2004, criado pela brasileira SouthLogic

>> A MIDWAY ADQUIRIU RECENTEMENTE OS DIREITOS DE LANÇAR OS PRÓXIMOS TRÊS GAMES *UNREAL*, O QUE INCLUI O AGUARDADO *UNREAL CHAMPIONSHIP 2* (XBOX) >>

EM BREVE

Belezas da primavera



Mortal Kombat: Deception — a morte veste rosa

OUTUBRO 2004

Backyard Wrestling 2: There Goes the Neighborhood
Eidos • PS2/Xbox — Hora de levar o lixo para fora mais uma vez.

Bad Boys: Miami Takedown
Empire • PS2/Xbox/GC — Igual ao filme, mas sem Will Smith e Martin Lawrence... e com muito mais zumbis.

The Bard's Tale
VU Games • PS2/Xbox/PC — A clássica série de RPG renasce com maior ênfase na ação.

BloodRayne 2
Majesco • PS2/Xbox/PC — Carnificina e gostosura definem o violento game de ação com a caça-vampiros *BloodRayne*.

Blood Will Tell: Tezuka's Dororo
Sega • PS2 — Procure por seus membros perdidos no papel de um samurai com próteses de espada. Como é que é?!?

Brothers in Arms
Ubi Soft • PS2/Xbox/PC — Tiroteio com um toque estratégico: você trava uma guerra mundial com pelotões de ataque e apoio.

Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth
Bethesda • Xbox/PC — Um terror inenarrável (e impronunciável) o aguarda.

Colin McRae Rally 2005
Codemasters • Xbox/PC — Este ano, *Colin* faz uma curva para a esquerda e aparece com o inédito modo carreira não-linear.

Cowboy Bebop
Bandai • PS2 — O consagrado anime da Bandai se transforma em um game de porrada com gráficos estilo cartoon.

Dead or Alive Ultimate
Tecmo • Xbox — As gatinhas do vôlei de praia ficam nervosas online, e ainda ganham novas arenas interativas, gráficos soberbos e um guarda-roupa novinho em folha.

Crash 'n' Burn
Eidos • PS2/Xbox — Todos esses games de corrida vão nos transformar em um bando de domingueiros.

Doom 3
Activision • Xbox — No escuro, sua própria sombra pode matá-lo de susto. Já ficou com medo?

ESPN NBA 2K5
ESPN Videogames • PS2/Xbox — O jogo da ESPN quer fazer a tabela tremer com visuais mais atraentes e novas jogadas.

FIFA Soccer 2005
EA Sports • PS2/Xbox/GC/PC — Controles mais precisos devem trazer à tona o Ronaldinho dentro de nós.

Fight Club
VU Games • PS2/Xbox — Pelo menos uma de suas duas personalidades deve curtir esse jogo de luta baseado no filme.

Flat Out
Empire • PS2/Xbox/PC — Apertem os cintos, fãs de corrida: é hora de pisar fundo em pistas interioranas.

HIPER PROMOÇÃO!

DESTRAVAMENTO

R$ 180,00

POWER GAMES

E INFORMÁTICA®

VÍDEO GAMES & COMPUTADORES

Compra • Vende • Troca

Automação

Consertos

Destravamentos

Recuperação de Md's e DVD's

Assistência Técnica em geral

com Certificado de Garantia de um ano

Enviamos via sedex para todo o brasil (Sedex Correios)
Retiramos e entregamos via moto-boy em toda grande SP,
taxa R$ 20,00 - Express service (moto boy)

Parcelamos em 3X no Cartão

e-mail: power_games@pop.com.br
R. Assuero Roque, 208 - Santana
CEP 02474-020 - São Paulo - SP

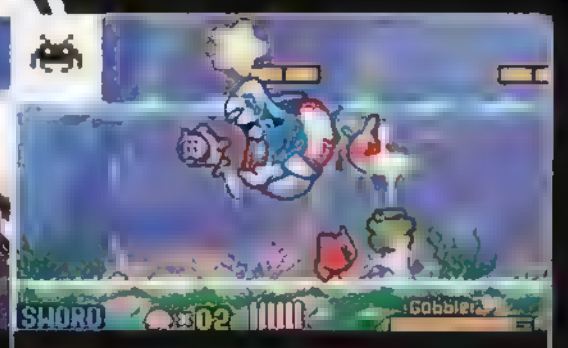
☎(11) 6848-0079
3985-9496

Mario Pinball—o Martelo da Justiça se faz presente novamente

OUTUBRO 2004

Get On Da Mic
Eidos • PS2 — Não é necessária uma vasta bagagem musical para ser cantor de rap. No game da Eidos, também não.

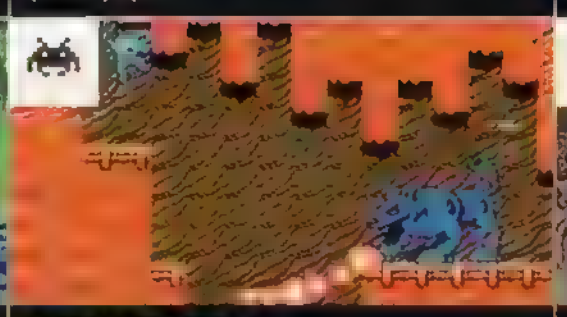
Gundam Battle Assault 3
Bandai • PS2 — Troque golpes com seus mechas favoritos em partidas versus e por equipes.



Kirby & the Amazing Mirror
Nintendo • GBA — A adorável bolinha rosa purifica a alma em um novo mundo colorido em tons pastéis.

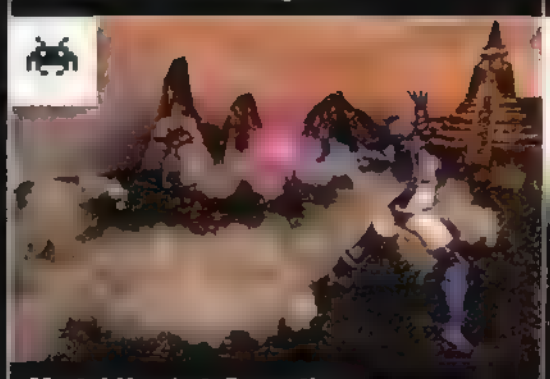
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude
VU Games • PS2/Xbox/PC — Prepare-se para piadas sujas, frases de duplo sentido e muita bobagem.

Mario Pinball
Nintendo • GBA — Role um Mario bolinha em quatro mundos diferentes nesta aventura em forma de pinball.



Mega Man Zero 3
Capcom • GBA — O que? Você pensou que um mês inteiro se passaria sem um novo jogo *Mega Man*?

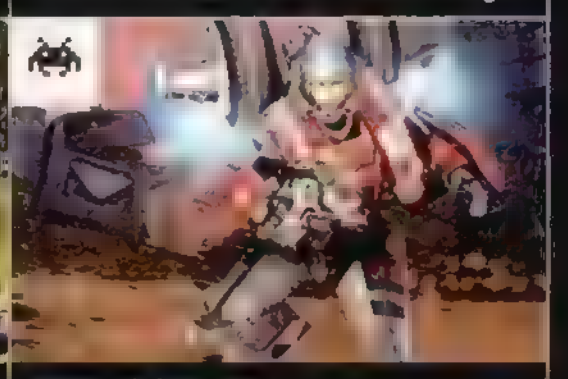
Midway Arcade Treasures 2
Midway • PS2/Xbox/GC — Mais clássicos do arcade (sem entrada para fichas), incluindo *Mortal Kombat* e *Total Carnage*.



Mortal Kombat: Deception
Midway • PS2/Xbox/GC — A luta sangrenta continua com novos modos, incluindo um jogo de tabuleiro estilo xadrez.

Otogi 2: Immortal Warriors
Sega • Xbox — Caçadores de demônios picotam e retalham com muito estilo em ambientes destrutíveis.

Outlaw Golf 2
Globalstar • PS2/Xbox/PC — Aproveite, pois em nenhum outro lugar você verá jogadoras de golfe vestidas assim.



Robotech Invasion
Gathering • PS2/Xbox — O mundo precisa ser salvo e você é o único que sabe pilotar robôs e atirar em primeira pessoa.

Tak 2: The Staff of Dreams
THQ • PS2/Xbox/GC/GBA — Possua animais e crie suas próprias magias nesta seqüência do game de plataforma 3D.

Teenage Mutant Ninja Turtles 2
Konami • PS2/GC/GBA — Tipo o segundo filme das Turtles, só que sem o Vanilla Ice. E agora com ação para quatro jogadores.

Under the Skin
Capcom • PS2 — Um alienígena que rouba corpos e assusta pessoas normais. Não deve ser muito difícil fazer isso.

Virtua Quest
Sega • PS2/GC — O pioneiro game de luta 3D da Sega agrada a garotada nesta aventura estilo *Shenmue*.

Ainda em Outubro:

Bicycle
Activision • Xbox

Grand Theft Auto: San Andreas
Rockstar • PS2

Hot Wheels Stunt Track Challenge
THQ • PS2/Xbox/GBA

Mega Man Anniversary Collection
Capcom • GBA

Monster Garage
Activision • Xbox

NBA Live
EA Sports • PS2/Xbox/GC

Pinball Hall of Fame
Crave • GC

Puzzle Trouble
Crave • GC

Rave Master
Konami • PS2/GBA

Paper Mario 2
Nintendo • GC

Scaler
Global Star • PS2/XB

Shrek 2 Part 2
Activision • GBA

The SpongeBob SquarePants Movie
THQ • PS2/Xbox/GC/GBA

SVC Chaos: SNK vs. Capcom
SNK • Xbox

Tokyo Xtreme Racer Pocket
Crave • GBA

Tony Hawk's Underground 2
Activision • PS2/Xbox/GC/GBA

Ty the Tasmanian Tiger 2
EA Games • GBA/PS2/Xbox/GC

Worms Forts
Acclaim • PS2/Xbox

X-Men: Legends
Activision • PS2/Xbox/GC

Yu-Gi-Oh! Destiny Board Traveler
Konami •GBA

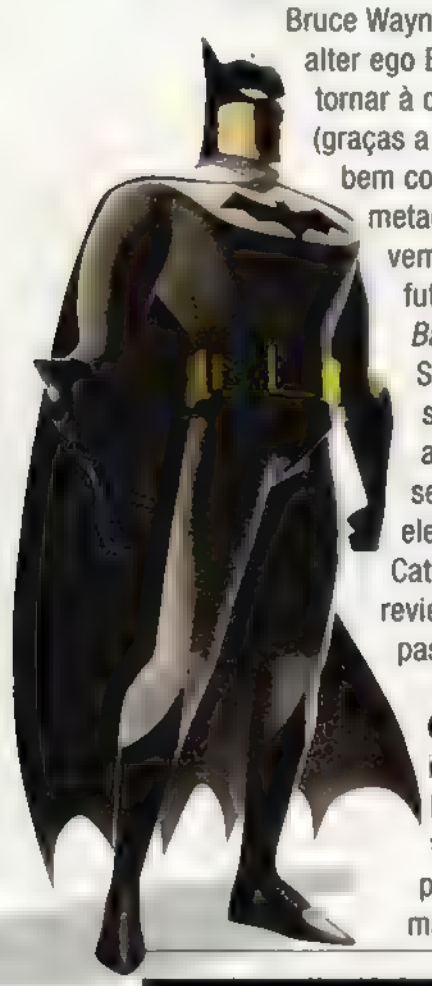
QUARTERMANN

O fofoqueiro dos games

Já é o segundo mês de aulas depois das férias para alguns de vocês, mas não se preocupem, o professor Q manda na classe neste semestre. Vamos estudar o fascinante assunto da boataria, que inclui várias lições das maiores e melhores fofocas sobre games. Tudo certo? Então vamos começar a aula de boataria de hoje...

2005: o ano do morcego

O homem-morcego já está escondido na Bat-Caverna há bastante tempo, mas isso pode mudar de uma hora para a outra. Meus amigos de Gotham City me disseram que o bilionário Bruce Wayne e seu alter ego Batman vao retornar à cena dos games (graças a uma produtora bem conhecida) até a metade do ano que vem, junto com o futuro filme *Batman Begins*. Só espero que seja melhor que aquela felina sem garras que eles chamaram de Catwoman (viu o review na edição passada?)



Olho vivo na estrada

Liguem os motores pessoal, pois tenho algumas fofocas de *Gran Turismo 4* para contar. Os comentários nas pistas dizem que a Sony também lançará uma edição limitada especial do simulador de corrida do PS2 com – saca só – suporte ao EyeToy. Ainda não tenho certeza de como isso funcionará, mas notícias como essa fazer meu motor interno roncar.

GTA para Xbox: parte dois

Todo mês, recebo toneladas de e-mails perguntando se a Rockstar vai trazer *Grand Theft Auto: San Andreas* para o console da Microsoft. Bem, seu fofoqueiro favorito finalmente tem informações que podem virar a sua cabeça: um cara das internas me disse que o game realmente vai passar a mão em seu Xbox, mas não antes de março do ano que vem.

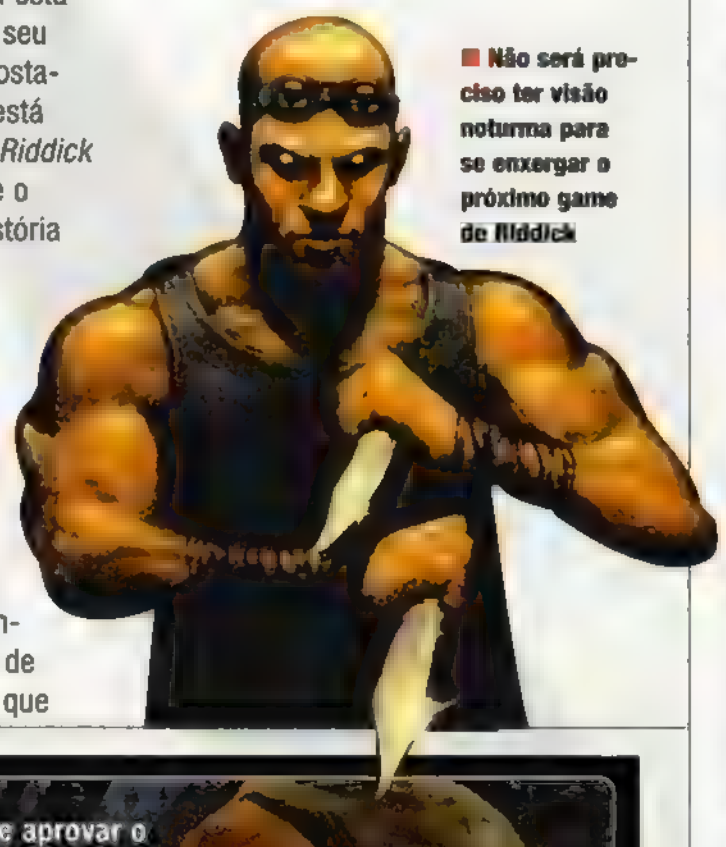
Movido a Diesel

Quem diria... Vin Diesel, astro dos videogames. E se o que eu ouvi está certo, você vai ver o careca no seu console muito mais vezes. Supostamente, a produtora VU Games está planejando outro *Chronicles of Riddick* para o ano que vem, sendo que o game agirá mais como uma história paralela do que como uma seqüência direta de *Escape from Butcher Bay*.

Condições para o snowborading na próxima geração

Pode ser que você não saiba disso, mas o Q sempre teve muito tesão pela série *SSX* (nunca me dei bem nas montanhas de verdade...). No entanto, parece que meus óculos e prancha virtuais vão ficar no armário por um longo tempo, já que ouvi dizer que a próxima edição do snowboarding da EA está previsto como título de lançamento do PlayStation 3 (como o *SSX* original foi para o PS2).

■ ***SSX* vai agitar o PS3. Ouviram? O PS3!**



■ **Não será preciso ter visão noturna para se enxergar o próximo game de Riddick**

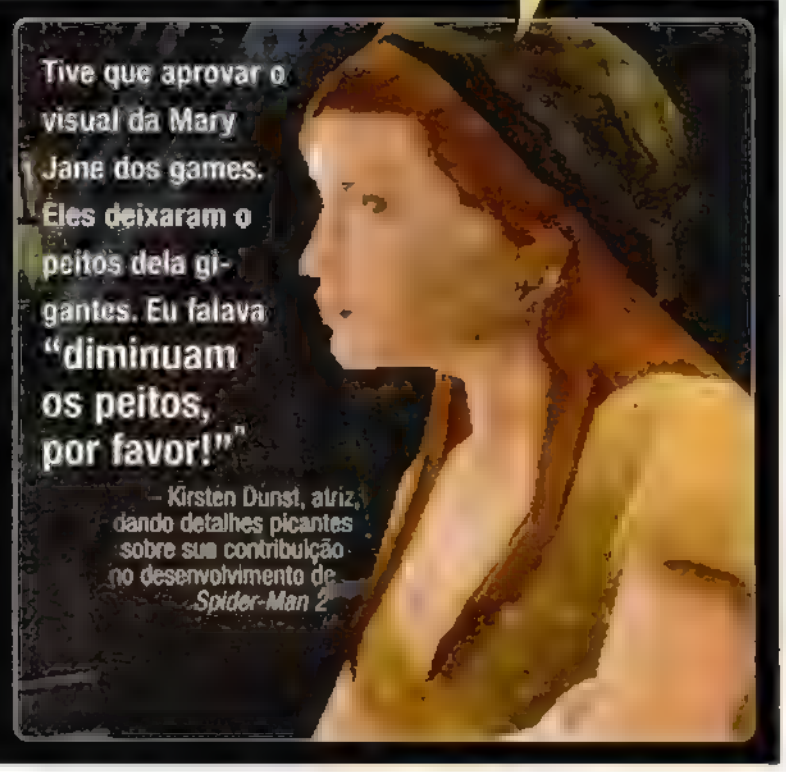
PÉ DE OUVIDO

"Aposto que podemos pegar a Sony na próxima geração."

– Steve Ballmer, executivo da Microsoft, solta o verbo na CNETnews.com

"Quando o Cubo Mágico foi lançado, fiquei muito frustrado porque não havia pensado em algo assim. Sempre que as pessoas me perguntam quem é meu maior rival, nunca cito outros game designers – sempre digo Professor Rubik, o inventor do Cubo!"

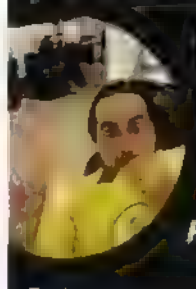
– Shigeru Miyamoto, criador de *Mario* e *Zelda*



Tive que aprovar o visual da Mary Jane dos games. Eles deixaram o peitos dela gigantes. Eu falava "diminuam os peitos, por favor!""

– Kirsten Dunst, atriz, dando detalhes picantes sobre sua contribuição no desenvolvimento de *Spider-Man 2*

JOGO DE IDÉIAS



E os games chegaram ao Brasil

Por Marcelo Barbão

Pode ser que eu esteja entusiasmado com os acontecimentos recentes, mas também pode ser que estejamos vivendo um momento único. Falo de uma convergência de eventos deste ano: o lançamento de *Ervia*, a repercussão de eventos como WCG e CPL, o edital do Ministério da Cultura que trata os games (quase) no mesmo nível que outras manifestações artísticas e a realização do GameTech, que reuniu os principais desenvolvedores de games do país (com a modesta participação deste que vos escreve).

Não é de se espantar que o Brasil consiga desenvolver uma importante indústria de games nos próximos anos. Afinal, apesar das imensas desigualdades e da pobreza, este é um país com um alto grau de desenvolvimento tecnológico. Mesmo sendo usado apenas por uma elite (e aqui estou usando um critério muito amplo, já que quem chega a uma universidade ou tem um emprego com carteira assinada já pode se considerar um felizardo), a Internet é muito popular, muitas vezes mais que em países ricos. O Orkut não me deixa mentir. Essa paixão pela tecnologia também é vista na enorme quantidade de celulares vendidos. Aliás, jogos para celular foi o caminho que a indústria encontrou para começar por aqui. Brasileiro também adora computador.

É difícil saber quantos domicílios contam com esse aparelho, mas é óbvio que o baixo preço e a possibilidade de montar sua própria máquina ajudou bastante a popularidade. É isso que nossa crescente indústria precisa aprender. Ajuda governamental é bom, alta tecnologia é essencial, mas o importante é ganhar o apoio dos gamers nacionais. Para isso, é preciso ter games legais, preço acessível e retomar a experiência de criação de comunidades, como aconteceu ao redor de jogos como *Doom* e *Half-Life*. Permitir que códigos de jogos sejam estudados e modificados ajuda a fortalecer comunidades de criadores, programadores e designers. A experiência da id e da Valve mostram que isso não enfraquece nenhuma indústria. Como não poderia deixar de ser, termino com um clichê: as gerações futuras de gamers brasileiros agradecem.

Concordou ou discordou? Escreva sua opinião para o Barbão em barbao@conradeditora.com.br.

>> A NEVERSOFT, CRIADORA DOS GAMES *TONY HAWK*, ANUNCIOU QUE ESTÁ TRABALHANDO EM UM NOVO PROJETO. BOATOS DIZEM QUE SERÁ UM GAME DE AÇÃO NO VELHO OESTE...>>

Finalmente no Brasil o RPG Online* que é sucesso no mundo inteiro.
Acesse já www.levelupgames.com.br. A sua história começa aqui.

Um Mundo, Infinitas Possibilidades.

* Imprescindivel conexao com a Internet.

LEVEL UP!
www.levelupgames.com.br

GRAVITY

Level-Up Interactive S.A. Copyright © 2004 Gravity Corp. & LeeMyoungjin. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.

Brasil

RAGNAROK ONLINE RPG™

preview

GUIA TURÍSTICO DE SAN ANDREAS: O INTERIOR

Conheça paisagens bucólicas no novo Grand Theft Auto

Criar um estado em vez de uma única cidade para o nosso próximo *Grand Theft Auto* foi um grande desafio", declara Jeff Castaneda, funcionário da produtora Rockstar. "Espaços amplos separam os picos badalados da costa oeste, e simples ruas não poderiam conectar as versões de Las Vegas, San Francisco e Los Angeles de nosso jogo." Solução da Rockstar para a seqüência, ambientada no estado fictício de San Andreas: construir o game com uma escala verdadeira, com planícies, montanhas e quilômetros de estradas preenchendo os espaços entre as três metrópoles. Afinal, como diz Castaneda, "saia de L.A. por uma auto-estrada e, depois de mais ou menos meia hora, você chegará ao interior. San Andreas tinha que ter a mesma área e escala." Chegou a hora de parar de andar entre a vida e morte no confinamento de uma única cidade. Depois de um tempo na loucura urbana, nada melhor que o ar puro do campo.

COISAS PARA FAZER DURANTE SUA ESTADA

Por razões que a Rockstar ainda mantém em segredo, o personagem principal CJ sai de sua área, Los Santos, e parte para as montanhas, onde a badalação da cidade grande dá lugar a caipiras e escoteiros. Mas as regiões remotas de San Andreas têm perigos próprios, como motoqueiros que querem arrancar o couro de um de seus trutas. Usando o Bronco do seu camarada, você deve despistá-los para que ele escape, passando por entre desfiladeiros e canais. Como você tem quatro rodas e eles têm duas, é fácil derrubá-los: mas se abrir muita vantagem eles perceberão que foram passados para trás e desistirão da caçada. Mais tarde, outro pilantra local usa de chantagem para que você assassine um cara mocozado em uma cabana nas montanhas, forçando você a ser o caçador. Só que tem um porém: seu alvo é uma testemunha vigiada pelo FBI, portanto chegar sorrateiramente para fazer o trabalho está fora de questão. E mais, sua presa pula no carro dos federais ao menor sinal de sujeira, iniciando uma perseguição pelas estradas sinuosas das montanhas. É você quem decide, na maior parte do tempo, a melhor maneira de terminar a missão; só não queira jogá-los para fora da estrada, já que você precisa fotografar os restos mortais como prova de seus feitos.

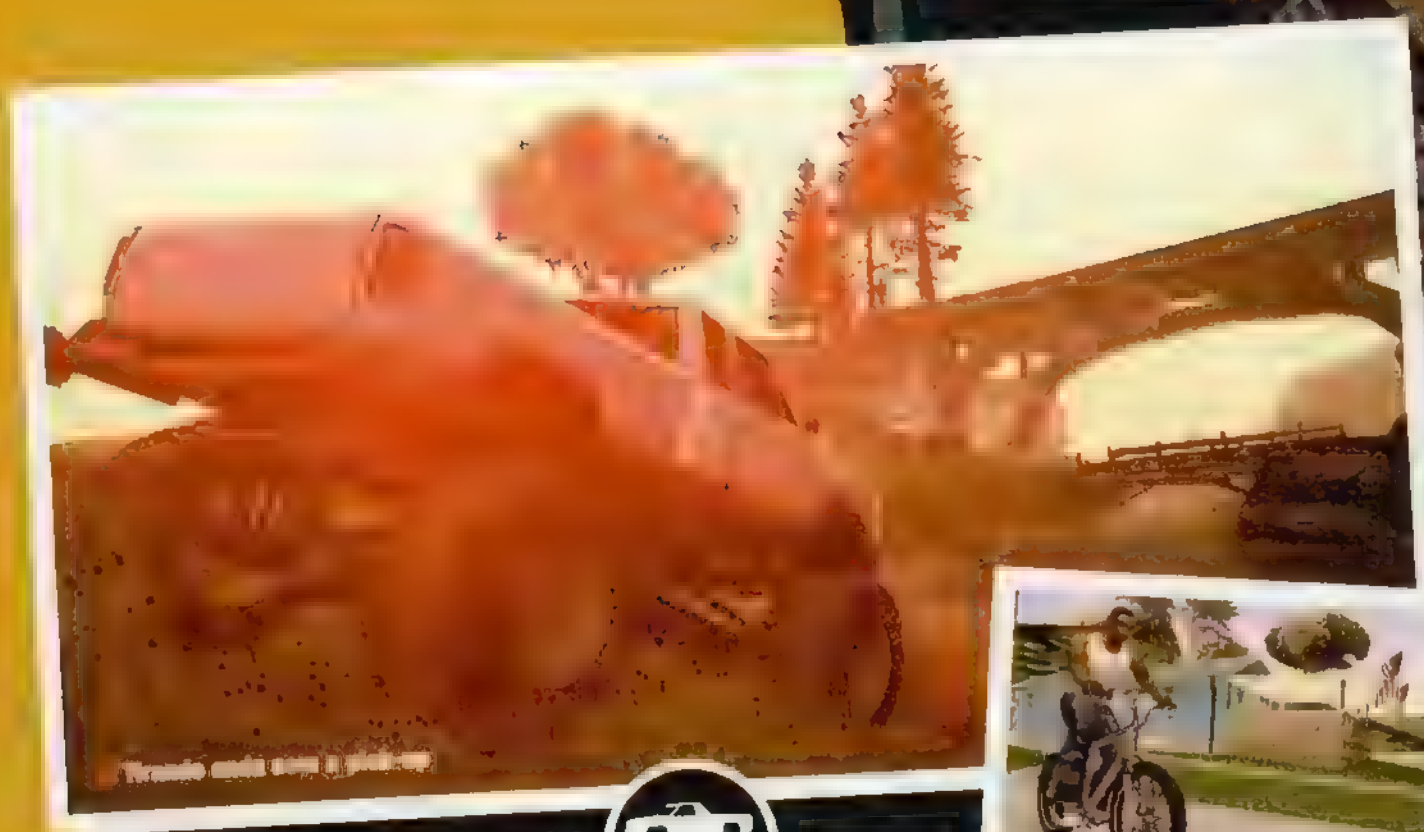
Além dos manos de sua gangue, a Orange Groove Families, CJ age em conjunto com pelo menos um rosto familiar de um *GTA* anterior. A delícia de cabelos selvagens com um gosto pela ladroagem (vamos deixar assim para não estragar a surpresa) planeja assaltar um posto de gasolina, mas acha que a parada tem vidros à prova de bala. Você resolve os problemas dela ajudando no roubo de um caminhão de combustível, que ela espera vender; isto é, se vocês conseguirem escapar dos funcionários que seguem você e atiram no tanque de gasolina sem dó de explodir seu lindo caminhão.

Jornada longa: a Rockstar diz que o game terá aproximadamente 150 horas de jogo

PONTOS TURÍSTICOS

Não tem como não ver. Erguendo-se por entre as nuvens, o Monte Chiliad faz arranha-céus parecerem miniaturas. Despiste os caipiras nas traiçoeiras trilhas que serpenteiam as encostas arborizadas, ou fique fininho subindo de bike até o topo (o astro de *San Andreas*, Carl Johnson, fica gorducho se não se cuidar). CJ tem até uma câmera e pode imortalizar o momento em filme. Na base do monte está Angel Pine, uma cidadezinha hospitaleira com acomodações no Motel U-Get-In. Saia de rolê pelas fazendas, florestas, planícies e desertos de San Andreas e você encontrará pelo menos outras onze comunidades interioranas, cada uma com suas peculiaridades locais.

A Death Row Records confirmou recentemente "Let Me Ride" e "Nuthin' But a G Thang" de Dr. Dre, o "Gin & Juice" de Snoop Dogg para a trilha sonora de *San Andreas*



PASSEANDO

Esqueça a busca por vagas em ruas congestionadas. O mundo inteiro é um estacionamento quando se está no assento alto de uma caminhonete monstro. Tração nas quatro rodas e suspensão robusta permitem a passagem por rios não tão fundos e a destruição de carros menores.

Você também pode experimentar um ATV (veículo para qualquer tipo de terreno) para um fora-de-estrada mais completo: saltos enormes e ótima tração nas íngremes encostas compensam o perigo das capotagens. Outras opções para cruzar o campo incluem trailers desmontáveis e guinchos totalmente funcionais.

Também ouvimos falar de carros que vendem cachorros-quentes (sentiu o cheiro de missão alternativa?) e de máquinas agrícolas, mas não sabemos se você pode moer carne humana com essas lentas ceifeiras.

ESTÉTICA E BELEZA

Passear pela San Andreas rural com roupas coloridas é legal, mas para não chamar atenção, é melhor trocar os panos de hip-hop por uma indumentária caubói. Além de escolher o penteado e esculpir o físico, Carl pode se vestir do jeito que quiser.

ANTENAS LIGADAS

De olho nos games pequenininhos

Aperte os olhos e pode ser que você consiga enxergá-los: são jogos excêntricos, menos conhecidos, chegando às prateleiras das lojas, destinados a se encolher sob as sombras mamutescas de *Halo 2*, *Grand Theft Auto: San Andreas* e *Metroid Prime 2* nas férias de final de ano. Mas estes visitantes misteriosos, vindos de lugares desconhecidos, não estão necessariamente fadados ao fracasso. Às vezes, jogos não tão festejados invadem as listas dos mais vendidos: *Viewtiful Joe*, da Capcom; [illegible] de títulos que atingiram o sucesso [illegible] céu e identificar alguns dos objetos bizarros que vêm em nossa direção.

CONFLICT: VIETNAM

PS2/Xbox/PC • Globalstar • Outubro de 2004

Qual é o Babado? *Vietnam* retoma os melhores trechos dos *Conflict* anteriores e manda o resto para o campo de treinamento: pense em companheiros mais espertos, IA inimiga mais realista e controles mais precisos. Claro que o novo cenário é a maior mudança. "O ambiente na selva tem efeito real sobre o modo de jogar", diz o produtor Stuart Poole. "A folhagem densa reage a explosões e vento, e você ainda tem que tomar cuidado com armadilhas". Você vai enfrentar obstáculos como mulheres saltitantes e espetos de bambu cobertos de fezes, vai navegar em barcos de patrulha e pegar carona em tanques e jipes pelas trilhas de Ho Chi Minh.

Parente Mais Próximo: Além dos irmãos mais velhos da série Desert Storm, dá para comparar *Conflict* a coisas como *Ghost Recon*.

Prognóstico: Divisor de Águas
Vai enfrentar concorrência de outros títulos ligados ao Vietnã no final do ano, mas *Conflict* tem aquele quê especial para conquistar as massas.

CHULIP

PS2 • Natsume • Outubro de 2004

Qual é o Babado? *Chulip* é um daqueles jogos bem bizarros que raramente saem do Japão. O diretor Yoshirou Kimura o fez porque "existe um problema no Japão, os alunos param de ir à escola e se trancam no quarto. As escolas, a sociedade e o ambiente como um todo não facilitam sua saída". A intenção é remediar a situação: em *Chulip*, os jogadores atraem seres subterrâneos para beijá-los, deixando-os felizes e levando paz à cidade. É esquisito até a medula, mas estranhamente divertido. Mesmo assim, não dá para achar que vai dar muito Ibope...

Parente Mais Próximo: *Animal Crossing* de GameCube, se *Animal Crossing* acontecesse no além.

Prognóstico: Destinado à Obscuridade
Seu objetivo de criar uma sociedade melhor é nobre, mas achamos que a maior parte dos jogadores vai estar ocupada demais atirando em prostitutas para notá-lo.

Entenda a classificação

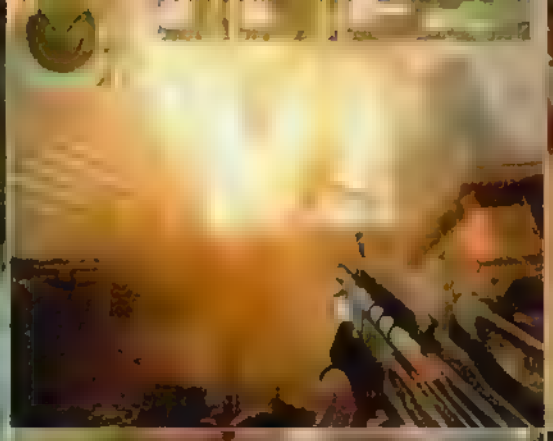
Qual o veredito sobre estes jogo?

Divisor de Águas: Games que ainda não são famosos, mas que logo serão.

Sucesso latente: Games esquisitos de verdade, mas a propaganda boca a boca pode levar a boas vendagens.

Destinado à Obscuridade: É possível que jogadores com inclinações artísticas passem muitos anos discutindo seus méritos; mas o resto dos mortais não vai saber do que eles estão falando.

■ Esta cena se chama "Massacre no Bairro Chinês"



■ Já assistiu *Blade Runner*? Os cidadãos também

SNOWBLIND

PS2/Xbox/PC • Eidos • Final de 2004

Qual é o Babado? No futuro, os inimigos de videogame são de f***r. "Os jogadores terão a capacidade de enviar um raio elétrico para as fileiras inimigas, ficar invisível, ou desacelerar o tempo a ponto de ser capaz de agarrar granadas no ar", diz Zak McClendon, designer de Snowblind. Com esse tipo de poder de ficção científica, quem é que precisa de armas?

Mas um monte de armas é o que você terá neste game de tiro com a mesma vibração futurística de guerra de jogos como *Halo*. "Nós nos orgulhamos das batalhas que temos nos consoles", diz McClendon. "Temos embates com meia dúzia de soldados amigos e quase três vezes esse número de inimigos, sem nenhuma desaceleração."

A guerra multiplayer também deve ser bem animal, além de todas as possibilidades já descritas, há também funções alternativas para as armas. "O disparo alternativo da espingarda é a bomba grudenta", exemplifica McClendon. "É bem divertido no modo de captura à bandeira... quando os oponentes correm de encontro a sua equipe com um monte de minibombas coladas no corpo e daí elas explodem. Um conjunto de minibombas tem potencial para dizimar um time inteiro de inimigos se for usado da maneira correta."

Parecido Mais Próximo: *Deus Ex*. Este jogo, na verdade, nasceu como *Deus Ex: Clan Wars* mas, depois de um tempo, o título assumiu uma identidade própria.

Prognóstico: Sucesso latente
Com mais de duas dúzias de armas, poderes e equipamentos, este deve ser um ótimo jogo de tiro – desde que a IA dos inimigos seja tão boa quanto em *Halo*. Não queremos mais um título com inimigos idiotas que gostam de se esconder atrás de barris explosivos.

■ Da próxima vez, escolha alguém de seu tamanho

■ O universo vê os humanos como uma raça mitológica, o que faz de Gideon (o personagem principal) uma lenda viva

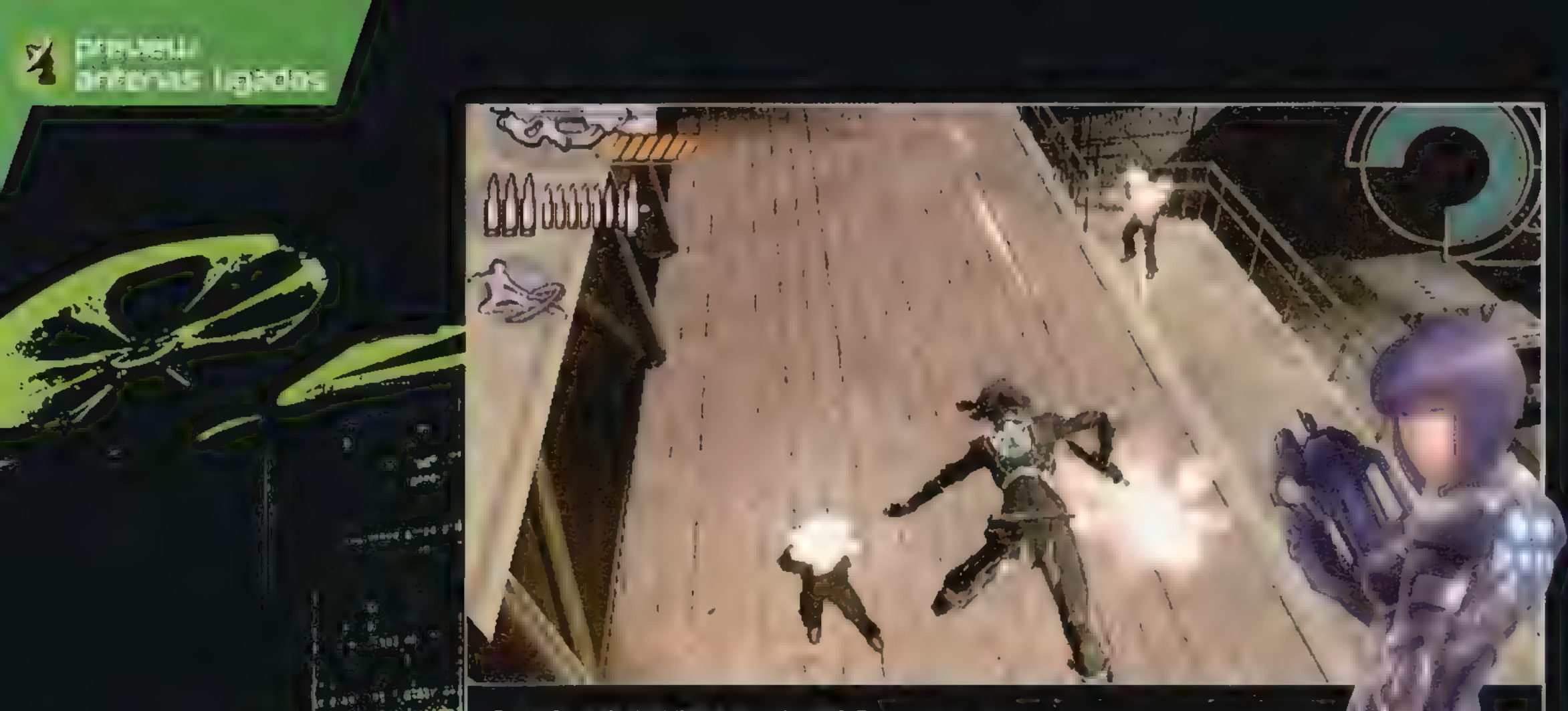
ADVENT RISING

Xbox/PC • Majesco • Setembro de 2004

Qual é o Babado: *Advent Rising* leva o gênero dos games de tiro em terceira pessoa por uma viagem alucinante e intelectual: fica a seu cargo descobrir o potencial psicológico do ser humano em um bizarro mundo alienígena. Pode esperar um enredo ambicioso de Orson Scott Card, autor do marco da ficção científica de genocídio O Jogo do Exterminador. De acordo com Donald Mustard, designer-chefe, "Card não tem noção das limitações da tecnologia, então sua abordagem é inteiramente baseada na narrativa e nos personagens". Combinando poderes telepáticos (à la *Psi-Ops*), armas nas duas mãos e embates a bordo de veículos, *Advent* oferece grande variedade. O jogo também envolve escolhas morais sérias – você decide entre salvar seu companheiro de guerra ou sua linda noiva – que afetarão mais do que apenas algumas linhas de diálogo. "É um game com diversos elementos que afetam muito a última hora de jogo, levando a finais substancialmente diferentes", explica Mustard.

Parecido Mais Próximo: *Halo*, com uma pitada de *Psi-Ops* e um toque de *Alter Echo*.

Prognóstico: Divisor de Águas
Se a história for tão boa quanto promete, os fãs de ficção científica devem aderir sem pestanejar.



GHOST IN THE SHELL: STAND ALONE COMPLEX

PS2 • Bandai • Novembro de 2004

Qual é o Babado? Você é a major Makoto Kusanagi, uma policial ciborgue supersexy à caça de cyber-crimes. O kung-fu dela é preciso, mas sua habilidade de penetrar na mente dos inimigos e controlá-los é ainda mais afiada.

Parente Mais Próximo: Tem pouca semelhança com o jogo *Shell* para PS1 – parece mais um cruzamento entre *Psi-Ops* e *Cy Girls*.

Prognósticos: Sucesso latente
Fãs hardcore de animes vão comprar de olhos fechados, mas os controles esquisitos vão afastar os outros jogadores.

■ Quando socos e chutes não resolverem, apele para a magia

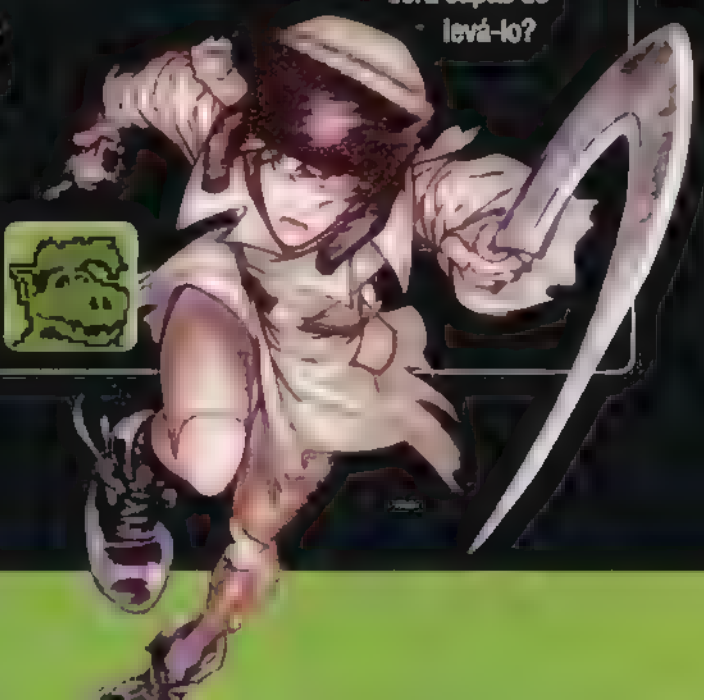
THE RED STAR

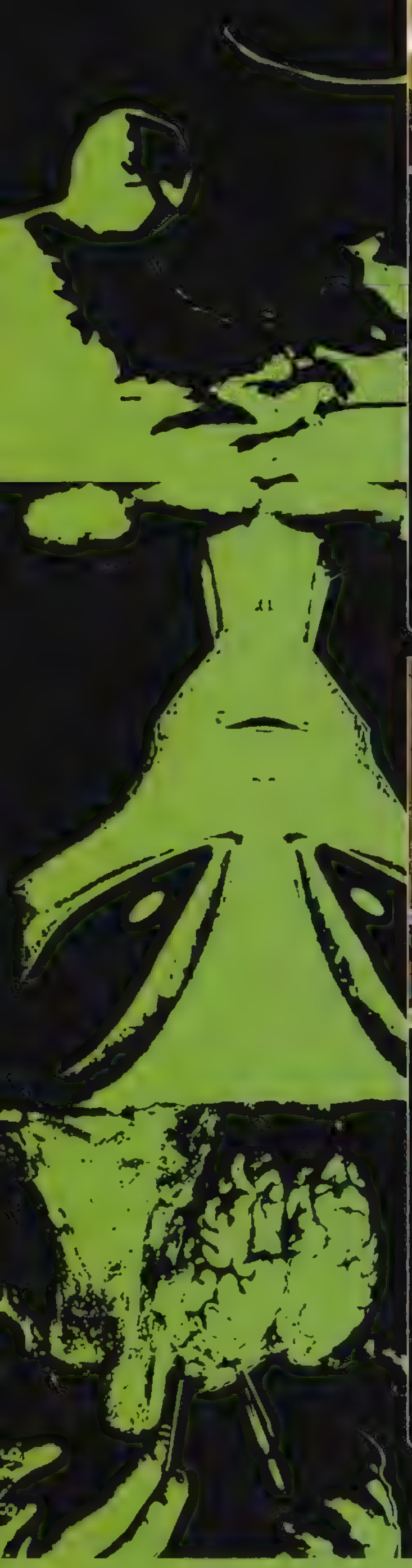
PS2/Xbox/PC • Acclaim • Setembro de 2004

Qual é o Babado? À primeira vista, *The Red Star* (baseado em uma série de gibis que se passa em uma Rússia alternativa) parece ser apenas mais um obscuro jogo de ação que tem como tema uma licença mais obscura ainda. E daí você vai jogar, descobre que é uma mistura intensa de luta e tiroteio e fica se perguntando por que ninguém nunca experimentou isso antes. "Queríamos usar os melhores aspectos dos jogos de luta e de tiro", diz o diretor Stephen Dupree, "e juntá-los em uma experiência coesa."
Neste caso, os melhores aspectos significam ação quase ininterrupta: uma hora, você acaba com meia dúzia de soldados com chapéus peludos, e na outra, atira em uma enorme aeronave que acabou de ser teletransportada através de uma janela espaço-tempo. (As coisas ficam ainda mais malucas no modo para dois jogadores, com ataques combinados para causar destruição extra.) O resultado é uma experiência bem arcade, que vai seduzir os jogadores mais hardcore.

Parente Mais Próximo: Imagine o clássico de arcade *Final Fight* com os chefões de *Ikaruga* (GC) para que você fique sempre alerta. O diretor Stephen Dupree lista *Samurai Shodown IV* e *Metal Slug* como as maiores influências, e realmente dá para identificar elementos desses títulos.

Prognósticos: Sucesso latente
Apesar da licença desconhecida, *The Red Star* tem aquele charme das antigas que não temos visto muito recentemente. A única pergunta é: até onde o boca a boca será capaz de levá-lo?





PREDATOR: CONCRETE JUNGLE

PlayStation 2 • VU Games • Outubro de 2004

Qual é a Balada? O caçador de *Predador* (e o único membro do elenco que aparentemente não tem perfil para fazer carreira na política) coloca sua mira laser em contrabandistas da época da lei seca, policiais corruptos e chefes do crime. O enredo parece bobo, mas quando o monstro do cinema desfere golpes com seus facões e lança-plasmas, o sangue jorra.

Parente Mais Próximo: É meio parecido com *Mafia* (PS2/Xbox), mas em vez de um gângster, você é o Predador.

Prognóstico: Destinado à Obscuridade
Os fãs vão ficar loucos por um game para acompanhar o lançamento do novo filme Alien vs. Predator. Só que não é este aqui...

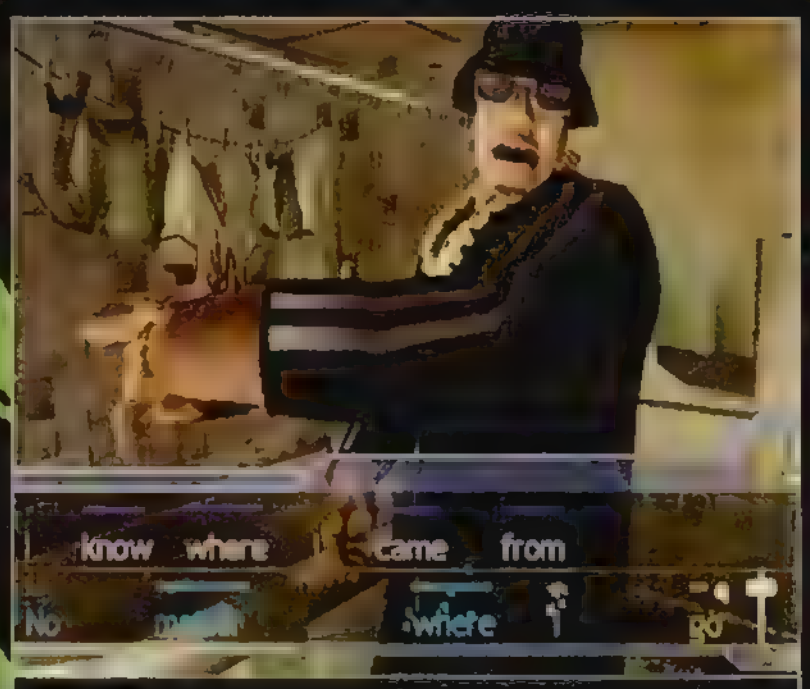
SHADOW HEARTS: COVENANT

PlayStation 2 • Midway • Setembro de 2004

Qual é a Balada? Nesta seqüência de *SH*, você vai encontrar sistemas de batalha por turnos, enredos lineares e jovens lindos e cheios de angústia. Pelo menos a ambientação é bastante única – *Covenant* retoma o clima de Primeira Guerra de jogos passados, adicionando um sistema de combos e um montão de novos personagens.

Parente Mais Próximo: O primeiro *Shadow Hearts* e, se você for uma pessoa generosa, *Final Fantasy X*.

Prognóstico: Destinado à Obscuridade
Visualmente, *Covenant* parece meio parado no tempo. É difícil fazer sucesso apenas com sua personalidade...



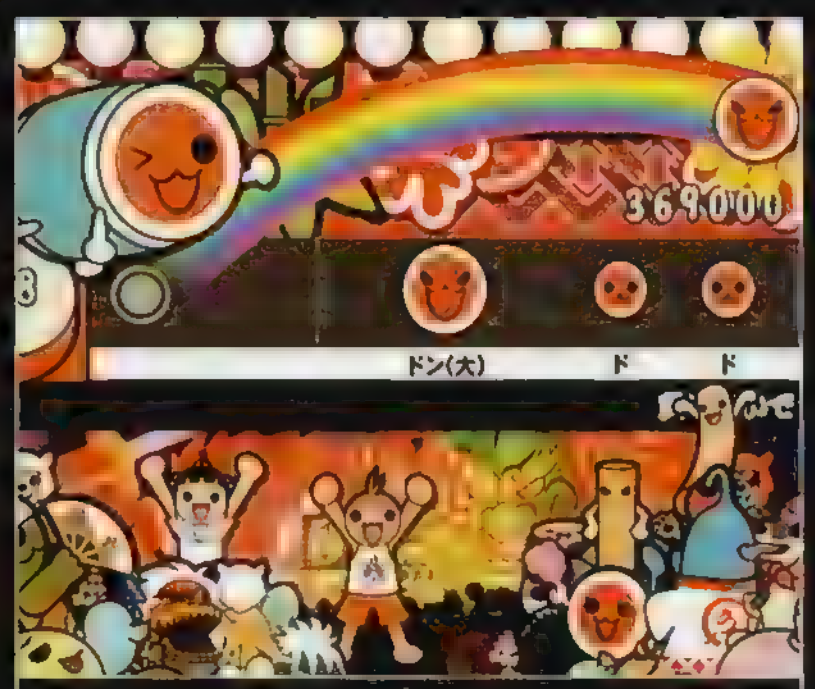
GET ON DA MIC

PS2/Xbox • Eidos • Novembro de 2004

Qual é a Balada? *Mic* injeta um pouco de sabor no gênero "cante comigo", com uma seleção de artistas como o conhecedor de curvas femininas Sir Mix-A-Lot, e a curvilínea Missy Elliott. Diferentemente de *Karaoke Revolution*, que detecta a afinação, *Mic* só exige que você cante no tempo certo. Se obtiver sucesso, vai sair dos porões para fazer shows em estádios.

Parente Mais Próximo: *Karaoke Revolution*, mas com rimas cruas em vez de melodias pop.

Prognóstico: Destinado à Obscuridade
Meninas de 12 anos até podem gostar, mas apostamos que os verdadeiros fãs de rap vão achar este título a maior cafonice.



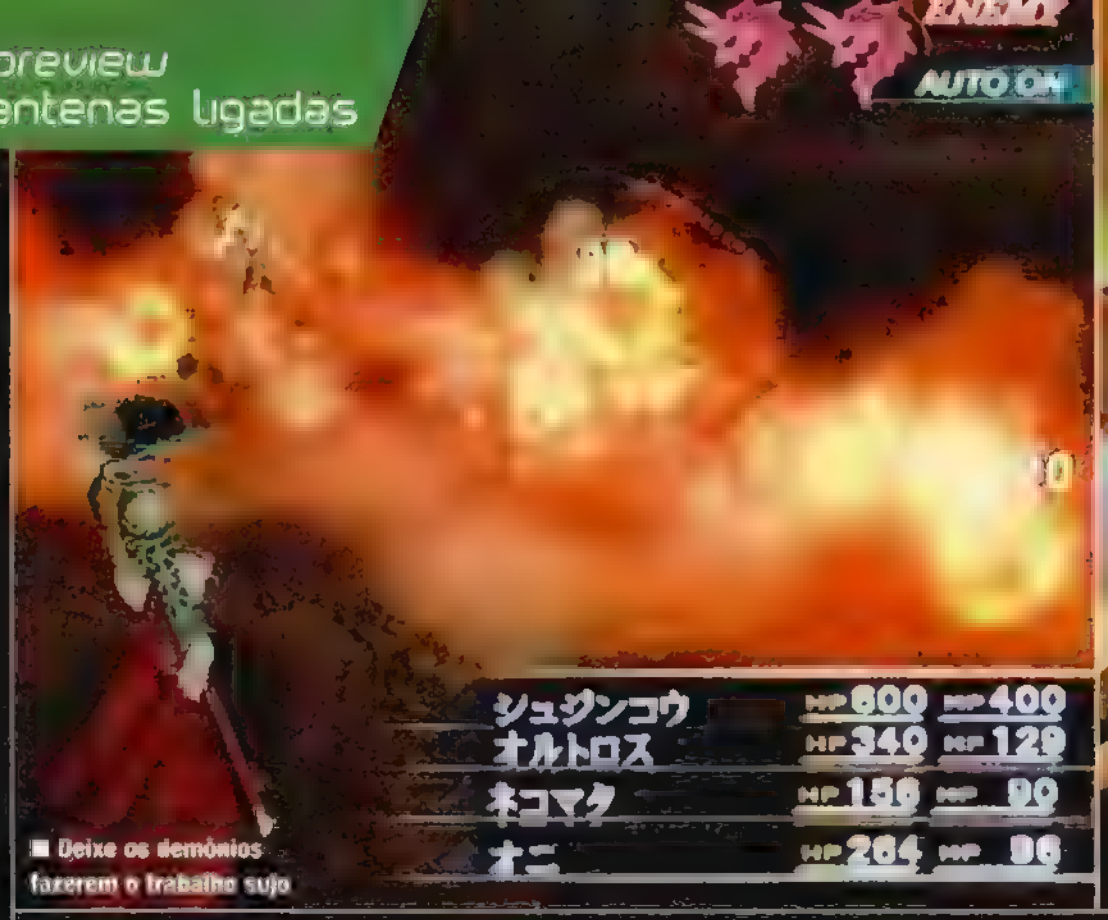
TAIKO DRUM MASTER

PlayStation 2 • Namco • Outubro de 2004

Qual é a Balada? Nos últimos anos, vimos uns cinco zilhões de jogos de ritmo, usando instrumentos como guitarras elétricas e sintetizadores alienígenas. Então, por que é que *Taiko Drum Master*, um jogo em que você bate em um tamborzinho de plástico, vendeu cópias que superam a cifra de dois milhões no Japão? Bom, é o tipo de game que qualquer um pode jogar: é só seguir os pontos móveis na tela e espancar o tambor. Além disso, a música alegre e os gráficos fofos são difíceis de odiar.

Parente Mais Próximo: Pense em *Dance Dance Revolution*, só que aqui você joga com as mãos.

Prognóstico: Sucesso latente
Vai ser o bicho em qualquer festa de nerds.



■ Deixe os demônios fazerem o trabalho sujo

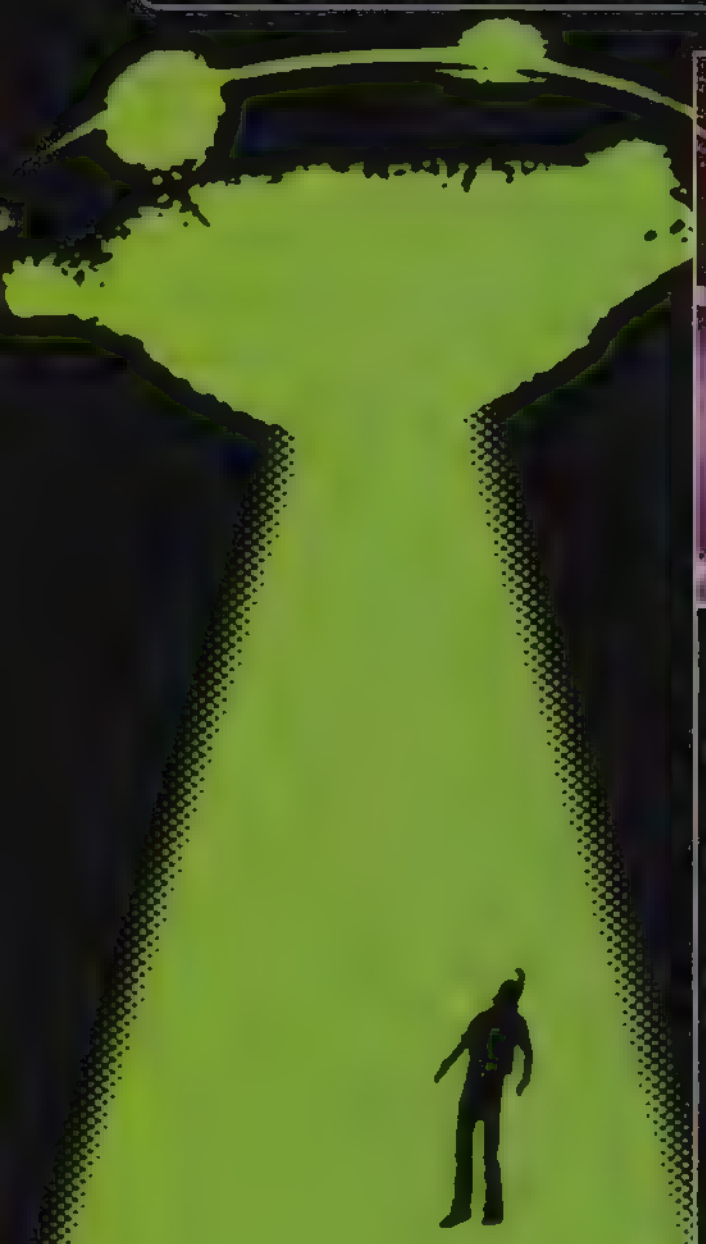
SHIN MEGAMI TENSEI: NOCTURNE

PlayStation 2 • Atlus • Setembro de 2004

Qual é o Babado? *Nocturne* traz labirintos e batalhas ao estilo de *Final Fantasy*, mas a ação se desenrola em uma versão bizarra e pós-apocalíptica da Terra. No começo do jogo, Lúcifer (isso mesmo, aquele Lúcifer... tipo, o senhor do inferno) lhe concede a capacidade de comandar demônios. Sua jornada pelas ruínas de Tóquio a fim de juntar um grupo de bestas do além (imagine um *Pokémon* no inferno) oferece muitas decisões morais traiçoeiras, e a maneira como você reage às situações vai afetar como as diferentes facções demoníacas o vêem, terminando por determinar qual dos diversos finais do jogo você verá.

Parente Mais Próximo: É parecido com os games *Persona* para PS1 (e a futura pseudo-seqüência, *Digital Devil Saga*). Os fãs de *Devil May Cry* reconhecerão uma ponta bacana de Dante, o herói-espadachim.

Prognóstico: Sucesso latente
Claro que *Nocturne* é esquisito em todos os sentidos, mas esperamos que os jogadores de RPG tenham a coragem de experimentar, porque não vão se arrepender.



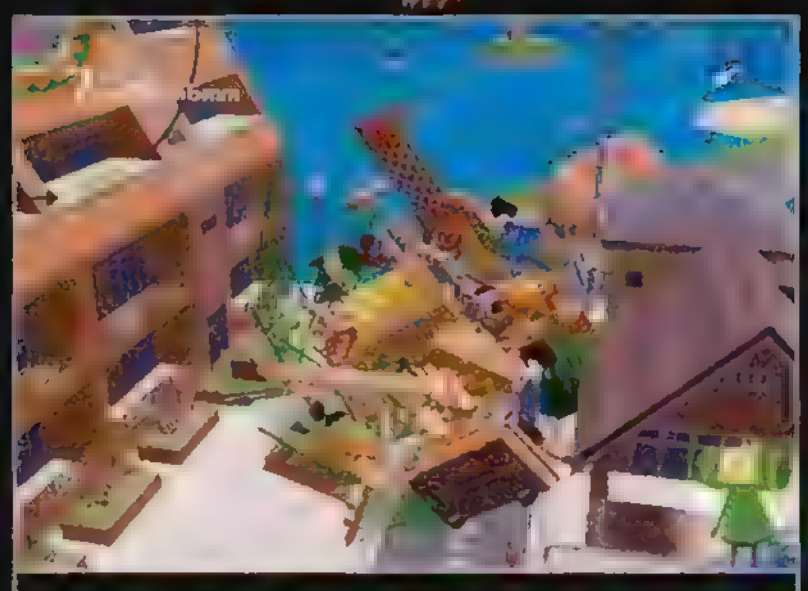
DIGITAL DEVIL SAGA

PlayStation 2 • Atlus • Novembro de 2004

Qual é o Babado? Os mesmos demônios arrepiantes, visual estilizado e tom esturricado de *SMT: Nocturne* estão nesta seqüência. Mas *Saga* tem argumento mais realista, elenco de personagens mais extenso e um novo conceito de jogabilidade: em vez de recrutar demônios, aqui você tem que consumir a carne deles para obter seus poderes.

Parente Mais Próximo: *SMT: Nocturne*, da Atlus, é o antecessor de *Saga*, mas o enredo dos dois games não tem nenhuma relação.

Prognóstico: Sucesso latente
Depende do desempenho de *SMT: Nocturne*... se vender bem, o mesmo acontecerá com este aqui.



KATAMARI DAMACY

PlayStation 2 • Namco • Novembro de 2004

Qual é o Babado? Sabemos o que você está pensando: "mais um jogo de transformar coisas pequenas (como lápis e clipes) em bolas gigantes, que acabam virando árvores, prédios e estádios esportivos?" A história por trás do jogo também é clichê: você tem que juntar todos esses trecos para reconstruir os planetas que seu pai, rei e beberrão inveterado, destruiu.

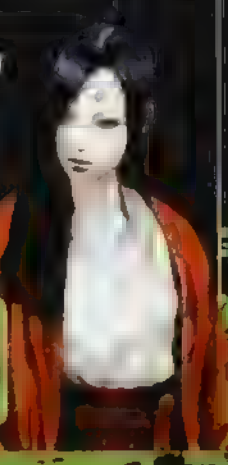
Parente Mais Próximo: Parece com... hurrm, hã... Bom, é isso aí. Esquece.

Prognóstico: Sucesso latente
O conceito bizarro de *Damacy* e sua jogabilidade elegante devem transformá-lo em clássico cult.

KUON

PlayStation 2 • Agetec • Outubro de 2004

Qual é o Babado? Duas irmãs esquisitas vagam pelo Japão antigo lançando bolas de fogo em zumbis repulsivos. A jogabilidade pega um pouco mais pesado nos combates do que a maioria dos títulos de terror cheios de quebra-cabeças, e o enredo está cheio de desvios inesperados que deixam *The Ring* no chinelo.



Parente Mais Próximo: Duas irmãs de arrepiar investigando fantasmas no Japão? Parece muito com *Fatal Frame II*, o thriller fotográfico da Tecmo. Mas lançar feitiços deve ser bem mais legal do que tirar fotos.

Prognóstico: Sucesso latente
O visual exuberante e a história coerente devem fazer com que *Kuon* encontre seu público.

OTOGI 2: IMMORTAL WARRIORS

Xbox • Sega • Outubro de 2004

Qual é o Babado? *Otogi* é ambientado em um místico Japão feudal, com inimigos estranhos, música assustadora e fases lindas, que você pode deixar menos lindas ao destruir quase tudo que existe nelas. *Otogi 2* melhora os combos e efeitos mágicos exibicionistas, e permite que você escolha jogar na pele de um entre cinco caçadores de demônios.

Parente Mais Próximo: *Otogi*, claro. Mas como ninguém chegou a jogar esse título, diremos que parece com *Ninja Gaiden*, mas é mais lento e, presumivelmente, mais fácil.

Prognóstico: Destinado à Obscuridade
Por melhor que fosse, o primeiro *Otogi* afundou. Será que há esperança para a seqüência?

■ **Nem tudo em *Spy Fiction* é chupado de *Metal Gear Solid*. Algumas partes são chupadas de *Mission: Impossible*.**

SPY FICTION

PlayStation 2 • Sammy • Agosto de 2004

Qual é o Babado? Pense em *Metal Gear Solid*. Tente enxergá-lo de verdade em sua mente. Acontece que *Spy Fiction* rouba na cara dura simplesmente tudo que existe na famosa série de ação stealth. Deixamos de lado qualquer dúvida quando vimos nosso espião se esgueirar por dentro de tubulações de ar, inimigos que reagem ao ambiente por meio de ícones sobre a cabeça e uma interface que poderia receber a identificação "© pessoas que criaram *Metal Gear Solid*". Mas o jogo de ação stealth da Sammy apresenta algumas idéias novas. Por exemplo, tire a foto de um inimigo e você poderá assumir sua aparência dos pés à cabeça. Isto – e outros truques de espião como fardas de camuflagem óptica e a capacidade de se pendurar em tetos como se fosse o Homem-Aranha – permite que você se infiltre nas bases inimigas com estilo e facilidade.

Parente Mais Próximo: Já não deixamos bem claro? Se *Metal Gear Solid* fosse uma barra de chocolate Kopenhagen, *Spy Fiction* seria um bombom da Diziolli. São muito parecidos, mas *Spy* não tem exatamente os mesmos valores de produção ou os gráficos de última tecnologia (por outro lado, também não tem as mesmas falas que induzem à loucura).

Prognóstico: Destinado à Obscuridade
Hoje em dia, quase não se vê muitos produtos Diziolli por aí, não é mesmo? Isso não quer dizer, em absoluto, que *Spy Fiction* seja ruim – pode ser bem divertido depois que você aceitar o fato de que é uma cópia descarada de *MGS*. Mas apesar da Sammy entrar em ação um pouco antes de *MGS3: Snake Eater* sair em novembro, o burburinho em torno da seqüência poderosa deve destruir qualquer concorrente antes mesmo de ele ficar com um "!" em cima da cabeça.

SEXO!

página 40

A inocência foi perdida. Os games atuais refletem, cada vez mais, uma sociedade onde sexo, violência e contravenções têm um papel central. Bom ou ruim? O importante é que os games estão cada vez melhores

VIOLÊNCIA!

página 4

CONTRAVENÇÃO!

página 50

VELOCIDADE!

página 46

Segundo Freud, o que move o mundo é o sexo. E nós podemos completar: os games também. Cada vez mais os jogos mandam ver nas mulheres com peitos gigantescos (preferência nacional dos norte-americanos), modelos com roupas minúsculas e um erotismo com pitadas de violência explícita. Até mesmo jogos considerados mais "família", como *The Sims*, partem para a baixaria (no bom sentido). Agora o simulador de gente permite namoros, traições, fantasias sexuais, ou seja, ações normais na vida de qualquer pessoa sexualmente ativa do século XXI. Aos poucos, os jogos terão formas mais liberais de relacionamentos e até algumas perversões. O que está acontecendo nos games é claro e simples: eles estão crescendo. Só uma ou outra empresa ainda pensa que games são brinquedos de criança. Aliás, será que alguma vez isso aconteceu? Os games nasceram a partir dos hackers de computadores dos anos 60 e ficou restrito por vários anos a alguns poucos usuários. Só atingiu os adolescentes no final dos anos 70 e começo dos 80 com os arcades ou fliperamas que tomaram o mundo. E, depois... bem, depois é uma história que todos conhecemos. O problema não é que os games estão ficando adultos (afinal, violência é algo que sempre existiu desde os primórdios dos games), a questão é que eles estão deixando de ser inocentes, tornando-se mais realistas. E isso é algo que pode ser observado em todas as artes: na literatura e no cinema, principalmente. As "Senhoras de Santana" e os apresentadores de programas de auditório sempre irão reclamar, mas que os games estão ficando mais legais, isso é inegável. Nas próximas páginas, a EGM Brasil mostra os novos games que dão um passo mais adiante em relação aos padrões que você costumava conhecer. Sexo, contravenções, violência explícita, uso de entorpecentes e velocidade sem limites, tudo misturado com uma bela dose de erotismo e baixaria... Que tal? É só virar a página. ➤

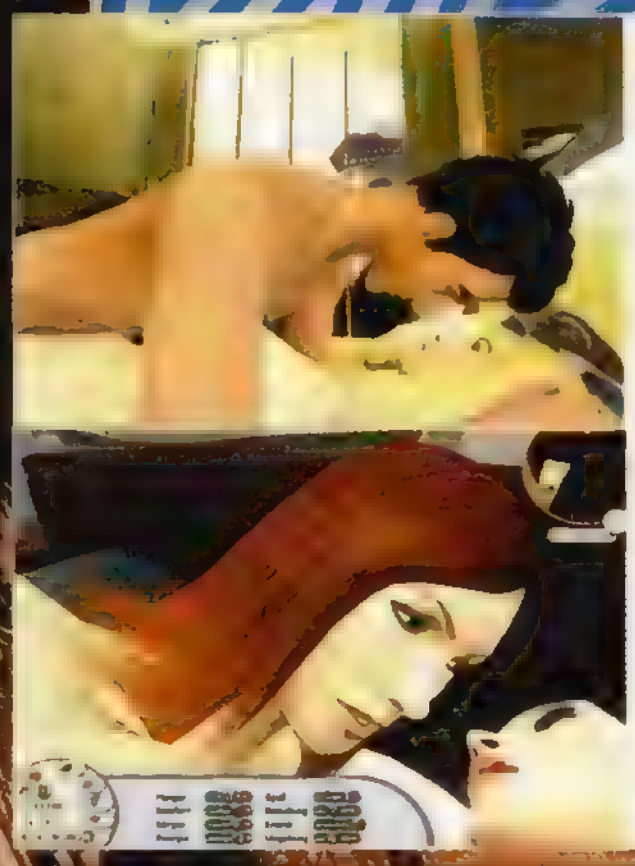
MOSTRANDO TUDO

Uma seleção essencial para quem quer ir mais a fundo na diversão

Matar a cobra e mostrar o pau é o lema de muito gamemaniaco machão por aí. Mas, por causa da invasão de mascotes bonitinhas nos últimos tempos, a maioria dos títulos é incapaz de aumentar a produção de testosterona dos pobres jogadores. Felizmente (ou não), os tempos estão mudando. Diversos games destinados à galera "maior de idade" estão chegando ao mercado, e podemos dizer que eles deixam pouquíssima margem à imaginação. Enquanto nenhum deles são realmente chocantes ou pornográficos (pelo menos para os padrões digamos "normais"), eles mostram muito mais do que a grande maioria está acostumada. Naturalmente, esses títulos sem-vergonha garantiram o selo "R" (restrito) em suas embalagens. Para entender essa onda e sacar quais os limites que estão sendo rompidos, analisamos de perto toda a controversia de games cujo o objetivo não é ganhar a maior pontuação, mas ver mulheres com a menor quantidade possível de roupas sobre o corpo. Talvez o mercado de games não esteja pronto ainda para jogos desse tipo. Talvez esteja. O fato é que os games com alto grau de erotismo já são uma realidade e vieram para ficar. Conheça agora cinco games futuros que fogem da insinuação bobinha dos velhos tempos e escancaram tudo (e mais um pouco) no seu nariz.

NO PEITO E NA RAÇA

Estes títulos formam a comissão de frente da diversão



Singles: Threesomes

PC • Deep Silver • Abril de 2005
Chances de ver cenas de nudez: 0,5%

Instinto selvagem: esta é a desconhecida expansão do obscuro game para PC *Singles: Flirt Up your Life*, produzido pela também obscura produtora alemã Deep Silver, lançado este ano na Europa. Antes do lançamento, o game foi considerado a versão pornográfica de *The Sims*, mas acabou deixando muito a desejar no quesito "explícito". Seu objetivo é conquistar a pessoa do sexo oposto que divide apartamento com você. A brincadeira começa no jogo da paquera com muito papo-furado e vai esquentando até o ponto que um fica perdidamente apaixonado pelo outro. O próximo passo é a cama, mas pena que a brincadeira mostra muito menos do que poderia. Os gráficos são bacanas, mas (infelizmente) ninguém vai tirar a roupa na frente da tela. Será timidez?

O que liga: a expansão, que traz o sugestivo nome *Threesomes* (referência a relações sexuais a três pessoas, talvez?), promete novas animações, objetos, roupas e possibilidades. Uma dela é poder escapar do famigerado apartamento e dar seus pulinhos em outros locais, para tentar a sorte em outras bandas. Segundo o release divulgado pela empresa, a expansão funcionará como "um sutiã bem desenhado, que pega o que já era excelente e o melhora, para todos poderem ver e admirar". Então tá bom.

The Guy Game

PS2/XBox • Globalstar • Fim de 2004
Chances de ver cenas de nudez: 115%

Instinto selvagem: Bombardeie o público com mais de mil perguntas sem sentido... e um strip-tease estranho. É basicamente um quiz show, misturado com minigames para público adulto. Respostas corretas mostram cenas de topless e umas fotos de peitaria. "Achamos que a indústria não está pronta para este título", diz Matt Sadler, vice-presidente da empresa de desenvolvimento Topheavy. Provavelmente, a Liga das Senhoras Católicas também não está.

O que liga: Pular corda só de topless. Corrida de saco com descamisadas. Vídeos destraváveis com homens gordos dançando. Acredite, é coisa fina. Nossa cena favorita é quando um alegre asiático o repreende, dizendo "Qual o problema? Você não quer ver uns peitinhos?". É Sadler quem fala de novo: "Nós não queríamos um jogo que tivesse bom gosto, e sim um jogo com gosto bom".

Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude

PS2/XBox • VU Games • Outubro de 2004
Chances de Ver Cenas de Nudez: 100%

Instinto selvagem: Entreter pessoas que "gostam de rir e brincar com peitões", diz o produtor Josh VanVeld. Os jogadores ajudam Larry Lovage, sobrinho do lendário personagem original, a namorar quinze boazudas da faculdade. O jogo inclui seqüências de exploração e situações hilárias, como flertes com possíveis "ficantes" ou corridas de peladas pelo campus.

O que liga: Sexo casual. Brincadeiras pornô. E, claro, várias peitudas. Fontes comentam que você vai ver pelo menos dez pares de peitos maravilhosos antes mesmo de começar o concurso de garotas com camisetas molhadas. E não se esqueça dos diálogos pra lá de sugestivos. Confessa VanVeld: "Os caras que escreveram o roteiro de *Larry*, não dão umazinha há anos. É por isso que nós os contratamos!"

Playboy: The Mansion

PS2/Xbox • Arush • Novembro de 2004
Chances de ver Cenas de nudez: 99.99%

Instinto selvagem: Enfatiza o entretenimento que é mais "brincadeira maliciosa do que realidade", diz o diretor de marketing, Jay Adan. Este simulador estilo *The Sims* permite que você gerencie a revista Playboy, boline celebridades e comande sessões de fotos. O jogo mantém o estilo classudo e a visão artística da sexualidade, coisa tradicional da Playboy. Vários cenários e o modo Empire, com objetivos, recriam a construção da mansão, a luta por entrevistas exclusivas e jogos de bola co modelos, como a bela Carmen Electra.

O que liga: Gatas sensacionais. Relações poligâmicas. Interatividade em tempo real e com perspectiva em primeira pessoa com as coelhinhas. Tudo rola ao redor da piscina, do viveiro de pássaros e da gruta se você tiver uma boa lábia, já que essa mulherada está louca para tirar a roupa.

Outlaw Golf 2

PS2/Xbox • Globalstar • Outubro de 2004
Chances de Ver cenas de nudez: 10%

Instinto selvagem: Apresenta jogadoras curvilíneas e cenas semipornográficas numa leve simulação do esporte mais chato do mundo. Piadas de mal-gosto abundam ao longo dos oito percursos. Você pode destravar tacos, bolas, carrinhos diferenciados e novas roupas com o desenrolar dos torneios, mas lembre-se: você ainda vai se sentir sujo depois de largar o controle.

O que liga: Trechos em que strippers gostosas trocam saliva. Assista uma dominatrix asiática bater em seu escravo. E nós mencionamos os ocasionais festivais de peitos? Além disso, a inclusão do Multiplayer através do Xbox Live significa que você e um parceiro podem pegar simultaneamente no joystick. Ops!

QUEBRA-QUEBRA

Violência gratuita com toques de perversão e baixaria: conheça os mais novos games de luta que estão chegando aí.

PS2/Xbox

BACKYARD WRESTLING 2: THERE GOES THE NEIGHBORHOOD

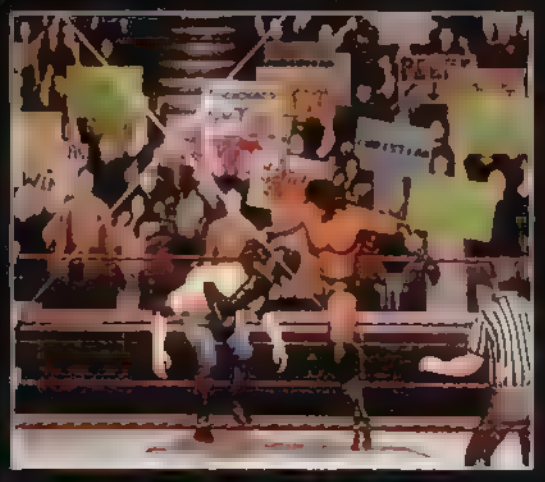
Local de Nascimento: White Trash, EUA
Marca Registrada: mergulhar do telhado em uma cama de tachinhas
Estilo: hardcore
Gosta de: saborear o seu próprio sangue
Não Gosta de: regras de condomínio e pais preocupados

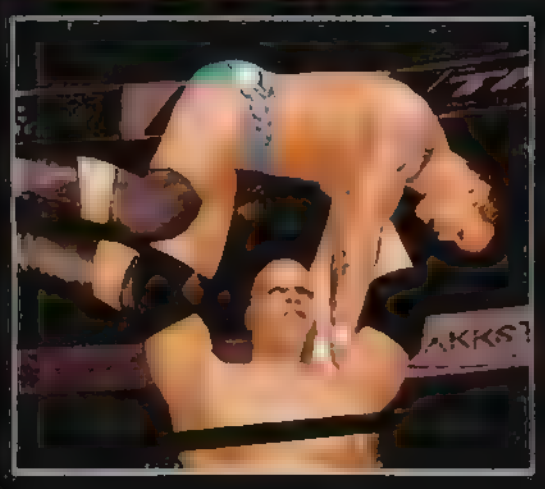
O vale-tudo da Eidos, com aspirantes a WWE, atrizes pornô recheadas de silicone e o grupo de rap Insane Clown Posse volta para PS2 e Xbox em outubro. O *Backyard* anterior pode ter oferecido combates com arame farpado, mas pecou um pouco no quesito wrestling. Esta seqüência espera equilibrar tudo com uma jogabilidade mais complexa. O novo sistema de agarrões significa que seu repertório incluirá mais golpes tradicionais, a habilidade de atingir partes específicas e mais golpes de contra-ataque. Os cenários desta seqüência são mais interativos: você pode destruir uma cerca, atear fogo na madeira e então quebrar tudo em uma partida infernal. A Eidos também está levando para o mundo online sua série ultraviolenta. *Neighborhood* suporta partidas online entre dois jogadores com chat de voz, sobre as quais o chefe de design Kevin Gill comenta: "Você não experimentou de verdade a jogabilidade online se ainda não deu com uma foice no peito de alguém a quilômetros de distância".

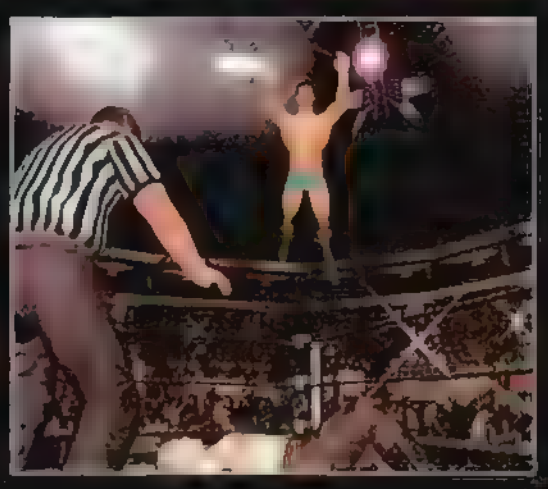
GameCube

WWE DAY OF RECKONING

Local de Nascimento: Stamford, Connecticut (quartel-general da WWE)
Marca Registrada: golpe final "The People"
Estilo: tradicional
Gosta de: cinturões de campeão, cuecões de couro e violência feminina
Não gosta de: pessoas que dizem que luta livre é a maior mentira







Embora *WWE Wrestlemania XIX* tenha se mostrado apenas uma luta preliminar, a THQ espera que seu novo game de wrestling, exclusivo para GameCube, tenha músculos suficientes para chegar ao evento principal. A estrada para a glória começa na academia, com uma mudança completa de visual. "Melhorar a qualidade gráfica tem sido uma de nossas maiores prioridades", diz o produtor associado Cory Ledesma. "As áreas principais são os modelos dos lutadores, o público, os cenários e as entradas dos astros".

O game também está tomando lições de clássicos do Nintendo 64 como *WWF No Mercy* e adotando um estilo de controle similar, para que qualquer brucutu possa jogar sem dificuldade. E, felizmente, *Day of Reckoning* está se atendo a um modo de história mais tradicional, que coloca seu lutador competindo pelo ouro ao invés de castigar uma infinidade de guardas de segurança com martelos, como no deslocado Modo Revenge de *XIX*. É claro que, se você estiver cansado de torcer homens bezuntados, dá para misturar o suor com as divas seminuas da WWE no recém inventado Modo Bra & Panties (Sutiã & Calcinhas). Uau!

PS2/Xbox/GC

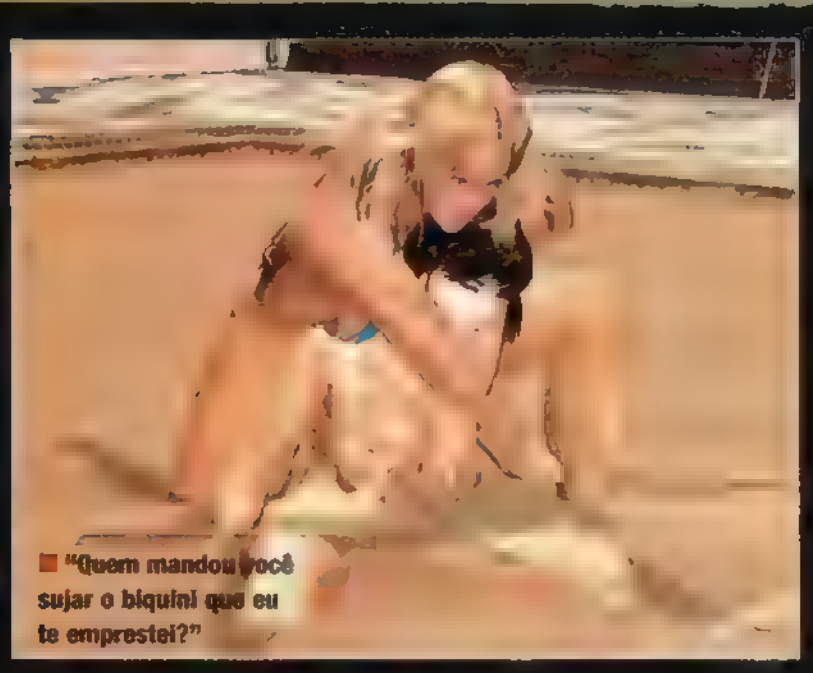
DEF JAM FIGHT FOR NY

Local de Nascimento: ruas de Nova York
Marca Registrada: repetidas cotoveladas no colarinho
Estilo: mistura de *Yo! MTV Raps* com *Clube da Luta*
Gosta de: armas e envolvimento do público
Não Gosta de: lutar com música country e folk

Def Jam Vendetta fez até os mais viciados fãs de WWE acreditarem que artistas de hip-hop podem ser lutadores, e a Electronic Arts planeja fazer a casa cair com *Fight for NY* para PlayStation 2, Xbox, e GameCube. "O game deste ano é maior, mais sombrio, e mais autêntico à experiência hip-hop", diz o produtor Josh Holmes. "O estilo de jogabilidade mudou dramaticamente. Com certeza vai surpreender muita gente". Somente *Fight for NY* apresenta cinco diferentes estilos de lutas: briga de rua, artes marciais, submissão, kickboxing e wrestling, e você pode combinar três deles para criar seu próprio estilo de espancamento.

Espere grandes mudanças também nos locais de jogo. Ao invés de trocar socos em um ringue, você vai sair na mão em cenários da vida real como uma garagem subterrânea, uma plataforma de metrô, um canteiro de obras e uma boate. E a platéia não é mais composta por inocentes observadores bebendo cerveja e admirando a ação. Ela agora fornece armas como garrafas e barras de ferro. Além disso, se levar seu adversário para perto da platéia, ela irá segurá-lo para que você dê o castigo final.

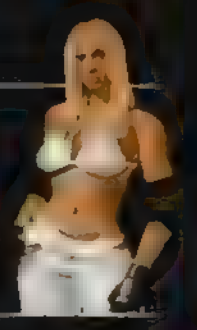
Não sabemos como se chama este golpe, mas gostamos dele mesmo assim



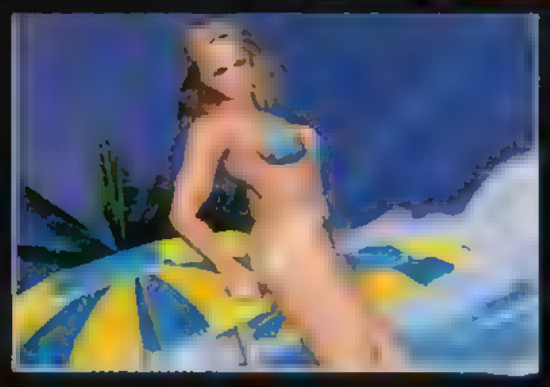
"Quem mandou você sujar o biquini que eu te emprestei?"

PlayStation 2

RUMBLE ROSES



Local de Nascimento: Tóquio, Japão
Marca Registrada: o abraço de garotas enlameadas
Estilo: bastante erótico, para não dizer outra coisa
Gosta de: farra no sol, ficar suja, festa de pijamas e filosofia
Não gosta de: se enroscar com caras suados e roupas largas



Você pode não conhecer os nomes das garotas de *Rumble Roses* ainda... mas quem liga para nomes? As damas do próximo festival de luta livre da Konami (previsto para novembro) não são baseadas em rainhas do ringue da vida real. "Nossas meninas são mais bonitas do que qualquer lutadora de verdade", brinca o produtor Akari Uchida. Essas garotas adoráveis irão fazer pelos agarrões o mesmo que as gostosas de *Dead or Alive* da Tecmo fizeram pelo vôlei de praia, e isso não é mera coincidência. O mesmo estúdio de computação gráfica, Polygon Graphics, desenhou as beldades de ambos os jogos. E a Konami convocou os profissionais da Yuke's (os programadores por trás da série *WWE SmackDown*) para cuidar da jogabilidade. "Os caras da Yuke's estão se divertindo muito porque geralmente só mexem com personagens musculosos", diz Uchida com um sorriso. Como *Roses* não se atém à realidade, muitos golpes são um pouco exagerados: tipo... garotas dando saltos triplos dos corners e executando agarrões obscenos.

Se você conseguir enxergar além das curvas das garotas, verá que *Roses* possui um complexo Modo História. "Cada garota tem seus amigos e rivais", diz Uchida. "Além disso, você pode jogar com versões malvadas das garotas, que são mais reveladoras na vestimenta". Mesmo assim, apostamos que o modo de partida na lama vai deixar a maioria dos jogadores amarradona. Nele, as garotas tiram a roupa até ficarem apenas com o essencial e rolam em poças de sujeira. Conforme a lama cor-de-carne seca em seus corpos... bem, elas ficam, uh, bem bonitas. Caso tenha uma sequência, Uchida planeja duelos no meio de geléia e calda de chocolate. Sério!

AUTO ERÓTICA

Cinco games de corrida com curvas perigosas e corpos femininos sarados. Ah, e tem também uns carros bacanas

Os puristas podem ficar com seus jogos NASCAR e simulações de F1. O verdadeiro barato automotivo está nas ruas impiedosas das cidades, bem longe da segurança das pistas de corrida. Além de oferecer emoções em alta velocidade (ilegais, é claro), os rachas permitem que você exercite sua criatividade: se quiser causar impacto, abaixe a suspensão, coloque pneus de tala larga e adicione alguns efeitos de neon roxo no carango. E é óbvio que as mulheres maravilhosas não podem faltar, com cada vez menos roupa e muito mais sensualidade por quilômetro rodado.

A seguir, demos uma geral em cinco títulos que estão no limiar da legalidade e que chegarão nos próximos meses. Envenene sua máquina e posicione-se na reta de largada!

MIDNIGHT CLUB III: DUB EDITION

PS2/Xbox • Rockstar • Novembro de 2004

Reputação nas Ruas:
Os rachas retornam ao lar do automóvel em *Midnight Club III:* as localidades exóticas dos títulos *Club* anteriores dão lugar a competições em cidades norte-americanas como Detroit e San Diego. Claro que você não vai encontrar pistas tradicionais, já que as corridas rolam em ruas escorregadias, becos estreitos e até mesmo por dentro de construções (atravessar a vitrine de uma loja é uma boa maneira de cortar caminho).

Todo Mexido:
A fim de retratar a verdadeira cultura da tunagem, a Rockstar se associou à revista Dub, a bíblia dos fanáticos por corridas de rua. Os especialistas da Dub deram aos veículos do jogo uma turbinada extra; agora aquele jipão militar Hummer com aros de 22 polegadas, sistema hidráulico e pintura em prisma de três tons pode, finalmente, ser seu.

Inclinação para a Ilegalidade:
Tudo aqui desrespeita as leis, mas por sorte, a polícia tem certa dificuldade em alcançar pilotos em altíssima velocidade.

Grau de gostosura:
A Rockstar diz que está diminuindo a importância dos personagens neste terceiro *Club*, então, não espere um monte de gostosas querendo pular no assento do passageiro dessa vez. Que pena...

A gata de *NFSU2* faz o estilo menina má

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

PS2/Xbox/GC/PC • EA Games • Novembro de 2004

Reputação nas Ruas:
A seqüência do surpreendente sucesso de 2003 manda embora a organização por menus do título original. Em vez disso, o modo história bebe na fonte de *Grand Theft Auto*: você atravessa uma cidade virtual à noite, buscando competidores e procurando lojas de acessórios. À medida que sua reputação vai crescendo no circuito dos rachas, você pode aceitar desafios mais perigosos e com apostas mais altas, mais ou menos como acontece na nossa vida real.

Tunando a Máquina:
NFSU2 oferece 30 carros, cada um deles com centenas de acessórios personalizados que você vai comprando com o que ganha nas corridas. A maior parte dos equipamentos melhora a performance do carro, mas a seleção de peças exóticas mais do que dobrou. Aerofólios? Adesivos? Isso é coisa de criança... o que você acha de portas tipo asa-gaivota para o Subaru da sua irmã?

Inclinação para a Ilegalidade:
De maneira geral, nenhuma das corridas de *NFSU2* está dentro da lei, e isso explica a droga do trânsito com que você vai se deparar às vezes. Uma grande variedade de corridas ilegais significa que você pode se concentrar no estilo que mais gosta – competições de arrancada na autoestrada, disputa nas montanhas em estilo japonês ou rachas de rua tão perigosos que deixariam Vin Diesel orgulhoso – e mesmo assim, avançar na história. Uma garagem para vários carros (que fez muita falta da última vez) facilita a personalização da máquina adequada para cada tipo de corrida.

Grau de Gostosura:
Brooke Burke, ex-apresentadora gostosa do canal E!, aparece no papel de Rachel, a organizadora das corridas (leia mais sobre ela na página 18). Será que ela sabe alguma coisa de rachas? Provavelmente, não. Mas um vídeo promocional de *NFSU2* traz dois carros disputando uma corrida em cima da barriguinha apetitosa dela. Que tal? ➤

REPUBLICA FEDERATIVA DO BRASIL
MINISTÉRIO DA JUSTIÇA

JUICED

PS2/Xbox • Acclaim • Setembro de 2004

Reputação nas Ruas:
Juiced lida com boa parte do terreno que *NFSU* percorreu com tanta destreza no ano passado, mas com um quê a mais: em vez de uma experiência ao estilo de arcade, a ênfase fica para corridas tipo simulação, parecido com *Project Gotham* de Xbox.

Todo Mexido:
O grau de personalização disponível em *Juiced* é quase de dar medo: todas as peças que influenciam na performance do seu carro podem ser mexidas, e dá para pintar a carroceria do jeito que você quiser para as corridas online.

Inclinação para a Ilegalidade:
Juiced se passa em um esquisito limbo da legalidade, com carangos mexidos acelerando a mais de 200 por hora em ruas urbanas misteriosamente desertas. Funciona como uma liga de rachas organizados, na verdade você pode até criar clubes de carros virtuais e participar de torneios por equipes no mundo todo.

Grau de Gostosura:
Muito baixo, com as físicas e avarias dos carros bem realistas, *Juiced* é mais para os fanáticos por carro, do que para os garotos ligados em aparências. Todas as gostosas estão em *NFSU*....

REPUBLICA FEDERATIVA DO BRASIL
MINISTÉRIO DA JUSTIÇA

ENTHUSIA PRO RACING

PlayStation 2 • Konami • Primeiro Semestre de 2005

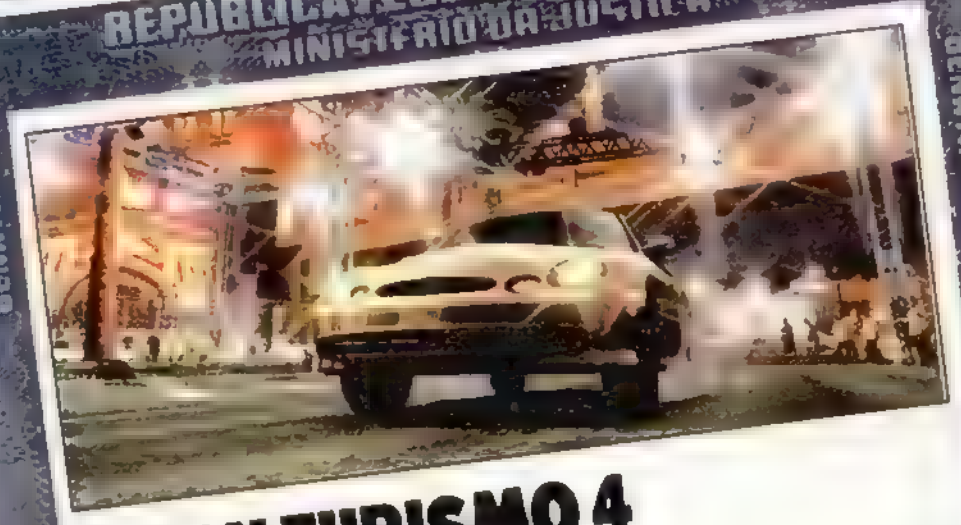
Reputação nas Ruas:
A Konami, novata no ramo automobilístico, está tentando algo diferente com *Enthusia*: o objetivo do jogo é passar a "sensação" da corrida. Há uma boa variedade de carros, mas não espere muita personalização, o mais importante aqui é a própria experiência de dirigir, e não a customização infindável de *Gran Turismo*.

Todo Mexido:
Com poucas regulagens a fazer nos carros, o novo atrativo é o Sistema de Gravidade Visual, um mostrador que exibe informações sobre as forças exercidas em seu carro, e isso (supostamente) o ajuda a dirigir de maneira mais inteligente.

Inclinação para a Ilegalidade:
Não é muito alta, apesar de ser meio improvável que a patrulha rodoviária do Arizona deixe passar batido um Shelby Cobra atravessando o deserto a absurdos 250 quilômetros por hora.

Grau de Gostosura:
O único apelo sensual de *Enthusia* é a vibração da direção junto com uma imaginação bem fértil.

REPUBLICA FEDERATIVA DO BRASIL
MINISTÉRIO DA JUSTIÇA



GRAN TURISMO 4

PlayStation 2 • Sony CEA • Janeiro de 2005

Reputação nas Ruas:
Sejamos honestos: será que alguém se importa com algum simulador de corrida além de *GT4*? O título exclusivo para PS2, que já sofreu atrasos excessivos, tem pelo menos 500 carros (extra-oficialmente, a Sony dá a entender que o número pode ser ainda maior) e uma enormidade de pistas novas, inclusive todos os 21 quilômetros de Nurburgring, na Alemanha.

Todo Mexido:
GT4 trará uma versão expandida da biblioteca de personalização de *GT3*, a mais abrangente em todo o reino dos games. Os boatos dão conta de que a Sony pode até incluir opções de customização das carrocerias, para competir com títulos como *NFSU2*.

Inclinação para a Ilegalidade:
Perto de zero. Na verdade, por causa dos acordos com todos os licenciadores com os quais a Sony está trabalhando, os carros de *GT4* continuam não sofrendo avarias depois das batidas.

Grau de gostosura:
Bem baixo, a menos que você jogue contra uma boazuda no modo online.

...sacadas nos reviews de *Street Racing Syndicate* e *Burnout 3*.

O FIM DO MUNDO ESTÁ MAIS PERTO DO QUE VOCÊ IMAGINA

© LEE MYUNG-JIN, DAIWON C.I. INC. ALL RIGHTS RESERVED

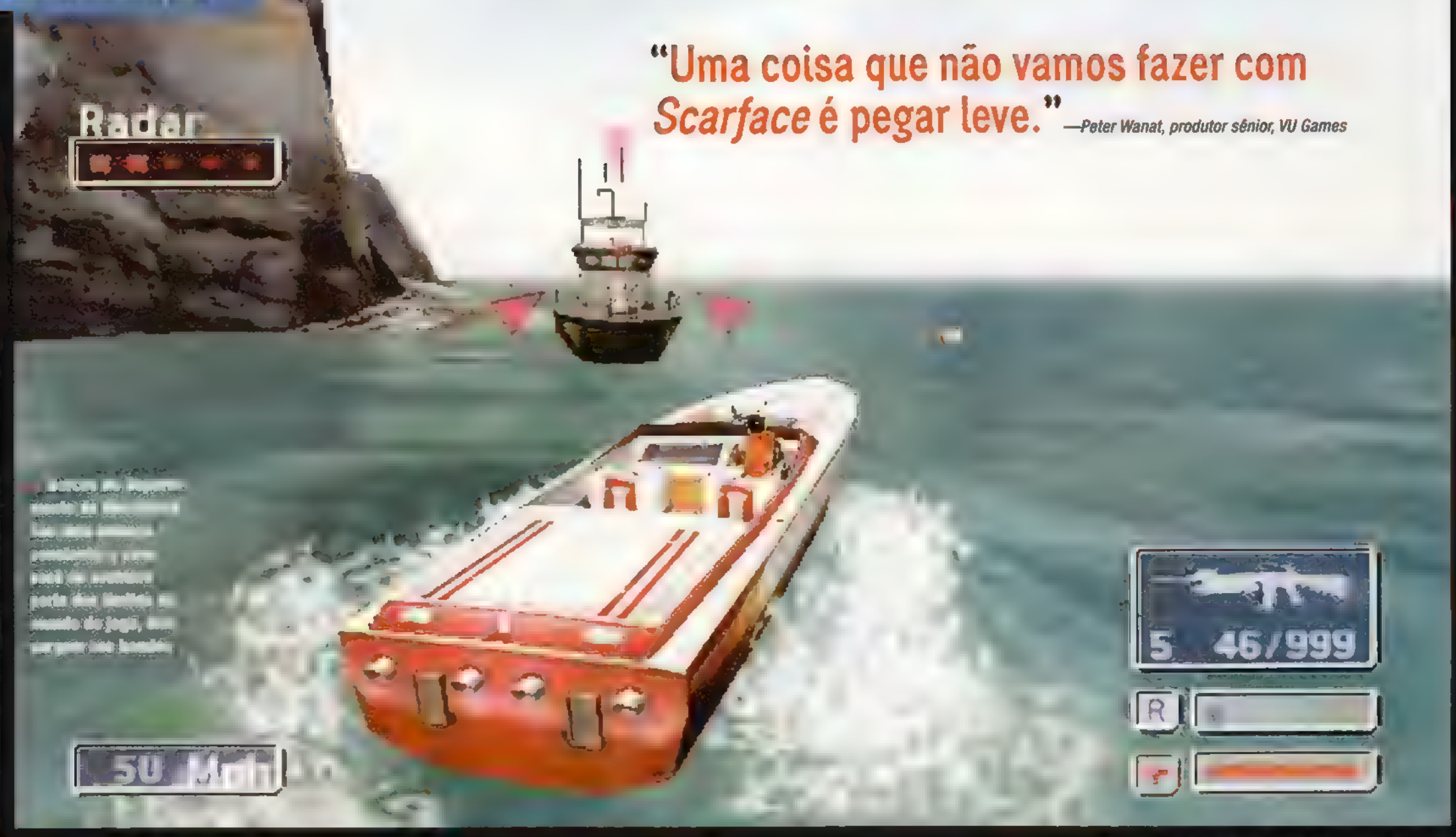
RAGNARÖK

EM BREVE NAS BANCAS

CONRAD EDITORA

O MUNDO É TODO SEU

Erguendo-se dos mortos e p... da vida, o criminoso viciado Tony Montana está pronto para reconstruir seu império do crime em Scarface. Dê só uma olhada no que vem por aí...



"Uma coisa que não vamos fazer com *Scarface* é pegar leve." —*Peter Wanat, produtor sênior, VU Games*

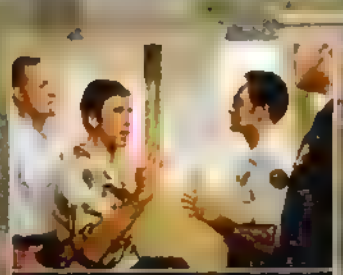
Se você assistiu a *Scarface*, o filme de gângsteres dos anos 80, com certeza vai lembrar de uma ou duas cenas difíceis de traduzir para a linguagem dos videogames. Como a parte em que Tony Montana mata seu melhor amigo, cheira uma montanha de coca, vê a irmã morrer, apresenta seu hoje famoso "amiguinho" (um lança-granadas) para um grupo de criminosos rivais, leva uma dúzia de balas e mais um tiro de espingarda nas costas e daí cai de cara em uma piscina rasa, morto – sobem os créditos.

Um final meio barra pesada para um jogo, hein?

E é por isso que a empresa de desenvolvimento Radical Games (os caras responsáveis por *The Simpsons: Hit & Run*) vai usar de enormes licenças poéticas em seu game *Scarface* – prometido para o final de 2005 (ainda não está definido para quais sistemas) – bem quando o filme acaba, só com uma diferençazinha de nada: Tony acaba não morrendo na batalha final. Ele está meio derrubado, sua mansão virou um monte de ruinas e o cara está mesmo louco da vida com Alejandro Sosa, o chefão do tráfico que era amigo dele e se transformou em arquiinimigo e que mas não está morto. É duro de engolir, mas em nome de um jogo bom, a gente abre uma exceção. "Os jogadores viram o filme, que faz um ótimo trabalho em contar aquela história", diz Peter Wanat, produtor sênior da VU Games, a produtora de *Scarface* (ele também produziu *Chronicles of Riddick* para Xbox). "A gente prefere oferecer ao jogador uma experiência

DIRETO DA FONTE

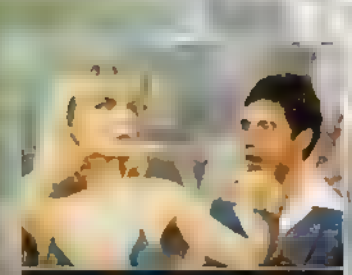
Se já faz um bom tempo que você assistiu a Scarface, aqui vai algo para refrescar sua memória: porque, sabe como é, você não vai ver nada disso no jogo. Pegamos os principais acontecimentos do filme e suas prováveis conseqüências no game.



Cena na telona: O chefão cubano Fidel Castro permite a algumas pessoas embarcarem na balsa Mariel, em 1980, de Cuba para os EUA. Tony Montana chega ao país como refugiado político.
Possibilidades na telinha: Vimos uma pilha de livros sobre Cuba no escritório da empresa de desenvolvimento, então é possível que haja uma visitinha de Tony a sua terra natal no jogo.
Frase clássica de Tony: Eu quero a p*** dos meus direitos humanos agora mesmo, igual o presidente Jimmy Carter falou."

Cena na telona: Tony descobre que a vida de refugiado político / lavador de pratos não é para ele.
Possibilidades na telinha: Nenhuma (assim esperamos).
Frase clássica de Tony: "Eu não vim pra essa p*** de Estados Unidos pra morrer de trabalhar!"

Cena na telona: Pagar seus pecados como um traficante pé-de-chinelo é um saco, mas Tony mostra que tem cojones de aço. E um potencial aterrorizante como lenhador.
Possibilidades na telinha: Será que a motosserra vai ser uma das armas do jogo? O produtor Peter Wanat reconhece que "é uma possibilidade".
Frase clássica de Tony: "Por que você não enfia a cabeça no c* pra vê se cabe?!"



Cena na telona: Tony encontra-se com o chefão do tráfico Frank Lopez, deixa o cara todo impressionado e se apaixona por Elvira, a mulher do chefe. Eles fazem aquela dancinha inesquecível da década de 80 na boate Babylon.
Possibilidades na telinha: As canções dos anos 80 definiram *Vice City*... então, o que sobrou? De acordo com a equipe de desenvolvimento, *GTA* não tem nenhuma música do filme, então não faz mal.
Frase clássica de Tony: "Você tem um brilho nos olhos de quem não f*** há um ano."

Cena na telona: Tony acompanha o capanga de Lopez, Omar Suarez, em uma parada na Bolívia. Ele se dá bem com o chefão do tráfico Alejandro Sosa e faz um negócio gigantesco. Omar não se dá tão bem assim.
Possibilidades na telinha: Você vai pilotar aviões e navios no jogo, mas até agora as missões de helicóptero, presentes em *Vice City*, não estão confirmadas.
Frase clássica de Tony: "Tudo que tenho no mundo são meus culhões e minha palavra, e nunca quebro nenhum dos dois!"

Várias circunstâncias bizarras forçam Tony a dar um fim prematuro a esse passeio de late

inédita e nova. Vamos fugir daquela fórmula 'agora que você já viu o filme, jogue o game'. Se Tony não tivesse morrido na cena da mansão, o que aconteceria?" Aconteceria muito tráfico de drogas, assassinatos e vinganças, à medida que Tony vai reconstruindo seu império, quilo a quilo, barra de ouro a barra de ouro.

Miami Vice City

Tendo em vista como *Grand Theft Auto: Vice City* tomou tanta coisa "emprestada" do filme Scarface, é justo que o jogo *Scarface* tire inspiração de *GTA*. Você terá a disposição uma versão de Miami para cometer diversas ações relacionadas a gângsteres, junto com um arquipélago próximo ao litoral feito para se parecer com as Bahamas. Tony também vai visitar outras locações, ainda não reveladas, em sua caçada por Sosa. Mas quando Tony não estiver cumprindo missões da história principal, vai encontrar diversas maneiras de preencher o tempo: passando drogas, assassinando rivais importantes, lavando dinheiro, participando de corridas de barco...

"Boa parte do jogo usa idéias que *GTA* meio que incorporou com o táxi. Tipo, quando você entra em um táxi, pode realizar algumas missões com ele, e quando você entra em um carro de polícia, pode fazer as missões vigilante", diz o designer Pete Low. "Queremos ir um pouco além e permitir que o jogador faça muito mais, então também temos coisas que dá para fazer a pé. A idéia do tráfico de drogas existe no mundo do jogo. É algo que se pode fazer toda vez que tiver vontade." Apesar de Tony nunca usar drogas no jogo – a Entertainment Software Rating Board (órgão que classifica os games) não simpatiza muito com esse tipo de comportamento, nem mesmo em títulos adultos – as substâncias ilegais são a base do império de Montana. Tony vai encontrar fornecedores nas ilhas, negociar preços e daí pegar um barco

Cena na telona: Incomodado pela maneira agressiva como Tony se deparou com a situação na Bolívia, Lopez manda matá-lo – e ele escapa por um triz.
Possibilidades na telinha: A boate Babylon é recriada em detalhes, e sem dúvida vai servir de cenário importante no jogo.
Frase clássica de Tony: "A única coisa no mundo que dá ordens são os culhões, sacou?"

Cena na telona: Tony assume o controle, apagando Lopez e tirando sua amada direto da cama coberta de cetim.
Possibilidades na telinha: Reconstruir sua antiga glória exigiria recapturar Elvira, mulher evasiva e com coração de pedra. Wanat promete "fortes personagens femininas", mas os detalhes da história ainda estão sendo trabalhados.
Frase clássica de Tony: "Um homem sem palavra é uma barata."

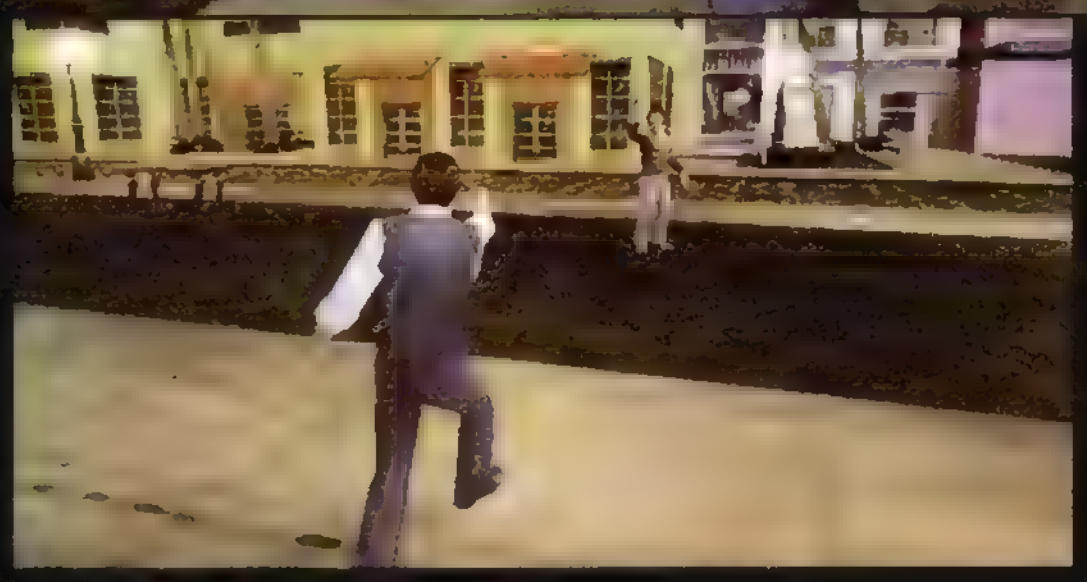
Cena na telona: Tony sobe ao poder de modo rápido e completo. Antes que você se dê conta, ele já tem um tigre de estimação.
Possibilidades na telinha: Basicamente, tudo. "Você tira Tony do fundo do poço e o leva de volta ao topo", diz Wanat. "Essa idéia de passar da lama à fama é fundamental."
Frase clássica de Tony: "Sabe o que é o capitalismo? Se f*** muito."

Cena na telona: À medida que os sacos de dinheiro se multiplicam como baratas, o banco de Tony aumenta o preço de seu envolvimento na lavagem da grana. Ele começa a agir por baixo dos panos – e é isso que, no fim, vai trazer sua ruína.
Possibilidades na telinha: Os bancos do jogo devem ser mais cooperativos do que os do filme, e você vai precisar deles para lavar todo o dinheiro que receber.
Frase clássica de Tony: "Essa p*** de país foi construído com a lavagem de dinheiro."

Cena na telona: Sosa convoca Tony para matar um ativista antidrogas, mas Tony recusa por causa da mulher e dos filhos do cara. Isso o faz mergulhar em uma espiral descendente de armas, violência e um consumo insano de cocaína.
Possibilidades na telinha: Ei, Tony Montana também tem coração! No jogo, o código moral dele impedirá que você mate inocentes pelas ruas, como naquele outro jogo.
Frase clássica de Tony: "Você acha que eu vou matar duas crianças e uma mulher? Nem f******."

Cena na telona: Depois da tentativa de assassinato mal sucedida, a propriedade de Tony é atacada e ele sucumbe em um furacão de tiros.
Possibilidades na telinha: Foi esta cena que inspirou o medidor de raiva do jogo. "Ele está levando um milhão de tiros, e não está nem aí", diz o designer Mike Lopez. "É essa a idéia da raiva."
Frase clássica de Tony: "Vou levar vocês todos para a p**** do inferno. Eu sou Tony Montana. Vocês f**** comigo, estão f****** com o melhor de todos."

É só um cara ter dinheiro, drogas e roupas caras pra todo mundo querer puxar o seu tapete



O roteirista David McKenna (*Profissão de Risco*) vai assinar a história de *Scarface*

ou hidroavião de volta para Miami e vender as drogas para traficantes diferentes. É claro que, como Miami Vice nos ensinou, negociações de drogas sempre desandam. "Você vai e faz o movimento, mas não sabe se o cara que está vendendo ou comprando é um policial disfarçado", diz Wanat. "E daí, o que acontece quando ele mostra o distintivo? Você se ferra, consegue xavecar o cara ou tudo acaba em tiroteio?" Se for uma armação da polícia, você pode escapar com uma propina, mas se forem os agentes federais, a casa cai de vez.

Primeiro, você pega o dinheiro...

Mesmo quando uma transação não dá certo, o trabalho de um chefão do narcotráfico nunca acaba. Apesar de Tony poder comprar mais armas ou drogas com o dinheiro sujo, você primeiro precisa lavar a grana no banco para poder usá-la e comprar itens exóticos, como carrões envenenados, barcos irados, um tigre de estimação, empresas e todos os enfeites de veludo e cromo para a mansão que um gângster novo rico pode querer na vida. Um dos itens destraváveis é uma limusine Rolls-Royce; nem pense em tirar uma velhinha de um Honda: pegue o seu celular dos anos 80, com um metro de comprimento, e mande o Jarbas ir te buscar.

Mas Tony não é de todo ruim. Embora possa corromper a juventude com suas drogas malignas, ele não sai por aí matando qualquer um. "Tem uma frase no filme, 'Eu nunca ferrei com ninguém

Com duas opções de diálogo, Tony pode ser simpático ou rustico quando necessário

OPORTUNIDADES PERDIDAS?

Scarface é um clássico do cinema de ação desde que estreou, em 1983. E isso fez a gente ficar imaginando como seria se o jogo *Scarface* tivesse saído em...

...1983?
Sistema: Atari 2600
Trecho do hipotético review: "...uma versão vigorosa de Miami criada em quatro cores e com até três pedestres na tela ao mesmo tempo!"

...1989?
Sistema: NES
Trecho do hipotético review: "O scroll lateral combina bem com a natureza determinada de Tony, mas seria legal se tivesse um salto duplo."

...1997?
Sistema: PlayStation 1
Trecho do hipotético review: "O game de plataforma o coloca na pele de Tony Montana, mesmo que você não consiga pegar todos os 180 papelotes de cocaína."

Tony pilota um hidroavião para viajar entre as ilhas e Miami para fazer as entregas de drogas. Os mostradores da tela podem mudar na versão final

que não merecesse'", diz Mike Lopez, chefe de design do jogo. "E é esse o lema dele. Tem uma cena em que ele deve assassinar alguém que vai testemunhar no Congresso, mas quando chega a hora de matar o cara de verdade, a mulher e os filhos dele estão junto, e Tony dá para trás. É um ponto crucial que mostra como ele tem valores morais." Tony pode até massacrar centenas de integrantes de cartéis, mas não aponta para civis indiscriminadamente. Se eles se metem na frente de uma granada ou de um carro desgovernado, no entanto, é preciso contabilizar algumas perdas. "Não vamos fazer com que Tony seja um matador maluco de videogame só por capricho", completa Wanat. "Se o jogador tiver a possibilidade de sair matando qualquer um... bom, isso não tem nada a ver com Tony Montana. Tem um montão de outros games em que se pode matar todo mundo." Mas que coragem ele tem de falar uma coisa dessas!

"Eu já falei: ninguém usa camisa vermelha com calça branca a não ser o p.... do Tony Montana!"

Falando palavrão

Tá, então não dá para sair matando a torto e a direito, mas com certeza dá para falar um monte de m***. Você tem dois botões de diálogo para usar em qualquer situação: um dá uma resposta de "provocação" (também conhecido como o "botão do f***-se"), o outro, uma resposta "simpática". E quando Tony quer provocar, ele não mede as palavras, soltando coisas como "seu chupa-r*** do car***", "vai se f***, cabron" e a clássica "parece que ninguém te f*** há um ano" na cara de pobres sujeitos que não estão incomodando ninguém nas ruas de Miami ("Ei, dá um tempo no linguajar, gringo", foi a resposta de um dos transeuntes). Vai saber o que Tony diz quando quer ser simpático... a opção ainda não tinha sido implementada. Talvez algo como "Tenha um dia do car***".

Os jogadores vão usar as opções de provocação e simpatia durante todo o jogo, quando negociarem drogas e precisarem interagir com informantes e outros personagens. "Você pode ter uma certa conversa com alguém em um ponto do jogo", diz Wanat, "e voltar a falar com a mesma pessoa com uma atitude diferente, e isso vai mudar totalmente a informação obtida." Mas a boca suja de

E NÃO É QUE ELE SE PARECE BASTANTE COMIGO...

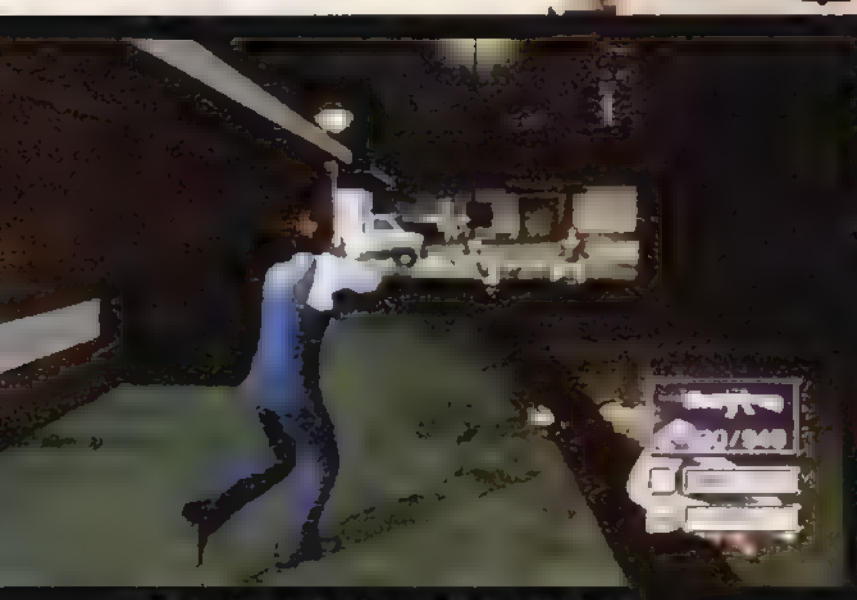
Tony Montana, de Scarface, em um encontro com Tommy Vercetti, de Vice City

MINI CARA-A-CARA!

"Tony seria encoleirado no quintal de Tony Montana e viveria à base de pão e água."

— *Pete Low, designer, Radical Games*

■ A produtora ainda está negociando com os dubladores, mas Al Pacino é daqueles que topam tudo por dinheiro



■ Quando era mais jovem, Tony aprendeu a atirar e dirigir ao mesmo tempo

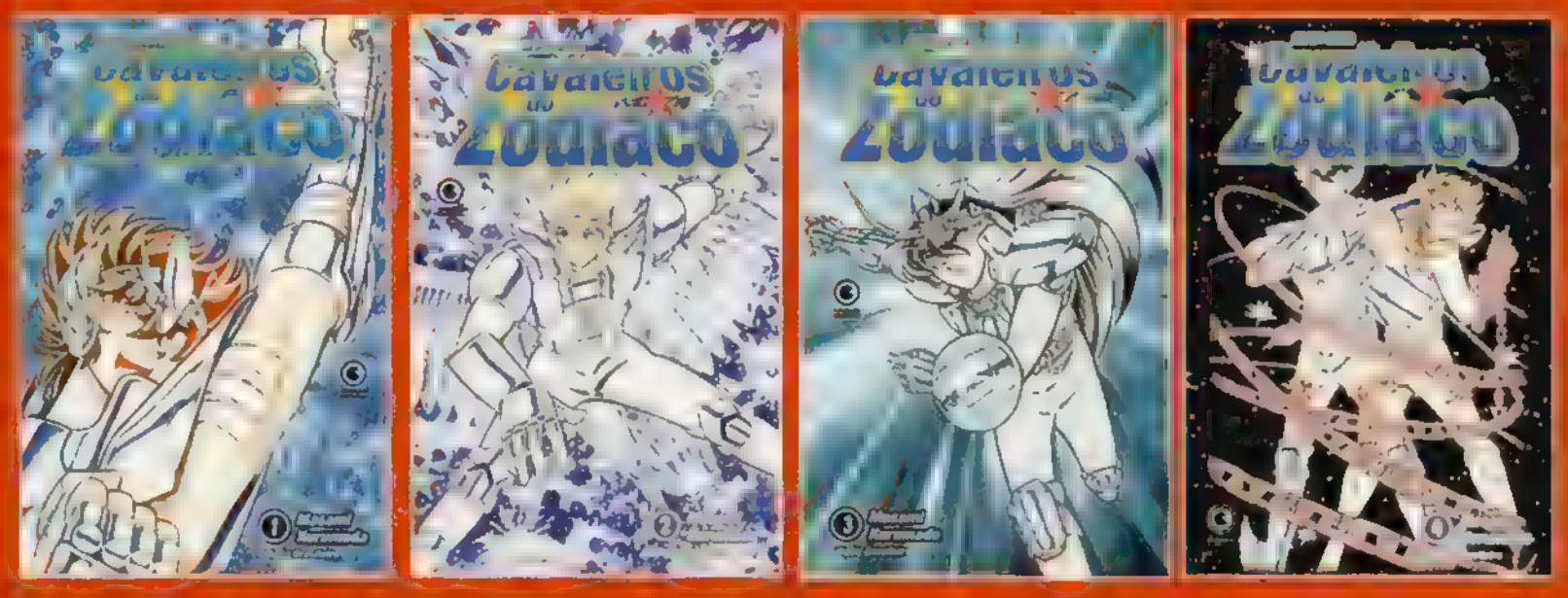
Tony não serve só para bater papo furado, também dá para usar o sistema de diálogo durante tiroteios. Solte uma enxurrada de palavrões e faça seu inimigo bater em retirada, ou finja ser simpático para atraí-lo para fora de seu esconderijo. Não que Tony perca muito tempo com brincadeirinhas mentais quando se trata de brigar. "Olhamos para Tony com o combate a pé em mente e colocamos o apelido de 'Caubói da Cocaína' nele", diz Low. "Ele entra em combate como um caubói. Não fica tentando se esconder. Não é um personagem sorrateiro. Ele entra em um lugar sabendo que é o tal. Entra com tanta confiança... todo mundo tem que perceber isso." Em uma missão, Tony tem que acabar com membros de uma gangue em um complexo de armazéns bem extenso, enfrentando quatro ou cinco ao mesmo tempo. Usando como inspiração o massacre final do filme, quando Tony está com a cabeça cheia de coca, a Radical traduziu esse estado de quase invencibilidade em "modo raivoso". À medida que Tony se fere, seu medidor de raiva sobe; quando entra no modo raivoso, o visual em terceira pessoa passa para primeira pessoa, os inimigos se movem em câmera superlenta e Tony não pode ser atingido (ou pelo menos sai bem menos ferido; a equipe de desenvolvimento ainda está trabalhando nos detalhes do modo raivoso). Nesse meio-tempo, Tony não para de xingar – Prepare-se para morrer, filho da p***! – e acaba com a reputação da mãe dos inimigos.

Tiros de passeio

Mas não é sempre que Tony dá uma de caubói. De volta a seu posto de rei do crime, ele vai montando uma turma de homens de confiança à medida que o jogo progride. Eles o ajudam nas missões, defendem a mansão etc. "Você pode mandar um dos capangas dirigir o seu carro, e você atira enquanto isso", diz Wanat, "ou vice-versa, se você for um daqueles que adora dirigir. Mas trata-se de Tony Montana, e ele gosta de ter um chofer. Você tem que ser buscado e levado aos lugares. Ficar no banco de trás armando paradas é o papel de um verdadeiro rei do tráfico." A Radical espera que, a busca sangrenta e surreal de Tony pelo "sonho americano" faça com que os jogadores se identifiquem e fiquem chocados, como aconteceu com o filme há vinte anos. "A única coisa que não vamos fazer com *Scarface* é pegar leve", diz Wanat. "Não vamos pegar leve com a violência, não vamos pegar leve com o tráfico de drogas, com o sexo, com nada mesmo. Ninguém vai querer jogar uma versão amenizada. Nossa intenção é perturbar as pessoas. Quando conseguirmos isso, saberemos que atingimos o objetivo."

CONHEÇA A VERDADEIRA SAGA DOS DEFENSORES DE ATENA!

Você que é fã dos Cavaleiros do Zodíaco, tem de descobrir os segredos que a TV não revela



O PODER CÓSMICO VOCÊ SÓ ENCONTRA NO MANGÁ OFICIAL!

JÁ NAS BANCAS

CONRAD EDITORA

WINNING ELEVEN 8

Pentacampeão mundial de futebol masculino, medalha de prata nas Olimpíadas no futebol feminino. O popular esporte é motivo de orgulho nacional e não há como negar: uma das maiores paixões do brasileiro sempre foi e sempre será uma boa pelada. Os leitores da EGM Brasil também apreciam este tipo de coisa e agora conferem tudo o que é preciso saber para ser um craque de *WE8*, o show de bola da Konami.

Por Daniel Nieuwenhuizen

COMANDOS BÁSICOS

Defendendo

● : carrinho
■ : pressionar a marcação e recuar o goleiro
▲ : avançar o goleiro
✖ : roubada de bola / jogo de corpo
L1: muda o cursor de jogador
R1: correr
Direcional Digital ou Analógico Esquerdo: movimenta o jogador

Em Posse de Bola

● : lançamento ou cruzamento
■ : chute
▲ : enfiada de bola rasteira
✖ : passe
L1, **L2** e **R2**: os três botões são usados em combinações – para lances especiais – ou para dribles e fintas.
R1: correr
(ao receber um passe, aperte **R1** para matar a bola no peito, se ela vier pelo alto, ou para dar um corta-luz, se ela vier rasteira)
Direcional Digital ou Analógico Esquerdo: movimenta o jogador

Cobrando Faltas

● : lançamento ou cruzamento
■ : chute direto
▲ : enfiada de bola rasteira
✖ : passe simples
L1 e **R1**: chuta a bola mais baixo ou mais alto (respectivamente, faz a bola ir mais baixo
Direcional Digital ou Analógico Esquerdo: esquerda e direita ajustam a posição do batedor, enquanto cima e baixo alteram a força e altura do chute
Select: alterna entre chutar direto ou dois modos de cobrança ensaiada.

Defesa durante as faltas

● : adianta a barreira
■ : faz a barreira pular
✖ : deixa a barreira imóvel
L1: troca o cursor de jogador

Escanteios

● : cobrança de escanteio
■ : cabeçada (depois do cruzamento)
▲: rola a bola
✖ : no ar, de um passe de cabeça; na marca de escanteio, toca para o jogador mais próximo.
L1: troca de jogador
R1: cruzamento com efeito
Direcional Digital ou Analógico esquerdo: movimenta o jogador

Defesa durante os escanteios

● : carrinho ou chute para frente (dependendo da posição)
■ : cabeçada para frente (dependendo da posição)
▲ : toque de cabeça à frente do jogador
✖ : toque de cabeça
L1: trocar de defensor
R1: correr
Direcional Digital ou Analógico Esquerdo: movimenta o defensor

Lateral
● : lançamento longo
▲ : enfiada de bola
✖ : lançamento curto
L1: troca de receptor
R1: faz o receptor correr
Direcional Digital ou Analógico Esquerdo: movimenta o jogador

Cobrança de Faltas
Além da cobrança tradicional, agora é possível apertar Select para chamar outro jogador e realizar uma cobrança de falta ensaiada. Existem diversas maneiras de bater a falta, usando seu companheiro para cobrar de uma forma que não seja direta, em mais de um toque, ou fazendo com que ele faça uma barreira visual para o adversário enquanto você cobra direto. Confira abaixo as possibilidades:

Select: na primeira vez, chama um parceiro. Na segunda, muda o lado do batedor da frente
R3: pressione para determinar a força com que o jogador da frente rola a bola para o outro, depois aperte o botão referente a ação que quer tomar: passe, cruzamento ou chute.
L1 + ■: chute direto (jogador da frente)
L1 + ●: cruzamento (jogador da frente)
L1 + ✖: passe (jogador da frente)
L1 + ▲: enfiada de bola rasteira (jogador da frente)

Jogadas Especiais
L1 + ✖: o jogador toca a bola para outro e corre para receber, mas a bola não é passada para ele.
L1 + ✖, ✖ : a mesma jogada anterior, só que desta vez o jogador passa a bola, corre e recebe de volta.
L1 + ✖, ▲ : mais uma pequena diferença na jogada. O jogador toca a bola, corre e recebe um passe em profundidade.
L1 + ✖, ●: outro tipo de 1-2. Neste, o jogador toca, corre e recebe a bola pelo alto.
L1 + ✖, ●, ● : o jogador toca a bola, corre, recebe e termina o lance com um lançamento rápido.
L1 + ✖, ●, ●, ● : o jogador toca a bola, e o receptor do passe devolve a bola rasteira, dando um passe com força para o jogador selecionado por você.
L1 + ▲: uma enfiada de bola pelo alto
L1 + ■: se estiver longe do gol, o jogador joga a bola por cima do adversário. Se estiver de frente para o goleiro, tenta fazer um gol por cobertura.
L1 + ●: lançamento pelo alto visando um jogador.
L1 + ●, ●: lançamento a meia altura visando um jogador.
L1 + ●, ●, ●: lançamento rasteiro visando um jogador.
L1 + **R3**: lançamento. A pressão colocada no R3 é equivalente à força do lançamento.
L2 + **R1**: avança o time inteiro para o ataque.
L2 + **R2**: recua o time inteiro para a zaga.
L2 + ● ou ■ ou ▲ ou ✖: esta combinação aciona uma estratégia específica, configurada anteriormente no menu "Formation Settings". É possível acionar mais de uma tática simultaneamente. Use a criatividade e aproveite as possibilidades ilimitadas.
R1 + **R2**: enquanto estiver correndo com o botão **R1**, aperte **R2** e mais alguma direção no controle. O jogador adiantará a bola para onde estiver correndo. Essa combinação ainda serve para tirar seu jogador de um lance, dominar a bola e até executar um mirabolante "drible da vaca".
■ + ✖: enquanto estiver defendendo, mantenha ambos botões pressionados para que um companheiro de time fique na sobra.

Dribles
L1, L1, L1: o jogador pedala algumas vezes e finaliza adiantando a bola
R2, R2: uma rápida passada de pé, ótima para enganar os adversários
■ + ✖: o jogador ameaça chutar e termina com um corte para onde o direcional estiver apontado.
Cortar mais de uma vez: quando passar a bola, mantenha ✖ pressionado. Sem soltar o botão, espere o novo jogador receber e aperte ■ quantas vezes quiser para continuar cortando. Quando enjoar, pare de pressionar ✖ e dê seguimento ao lance normalmente.
R2 + cima ou baixo: o jogador arruma a bola e fica de frente pra ela, como no futsal.
Complemente o movimento acima com:
R1 + R2 + frente: o jogador termina a jogada, ameça uma corrida, e no fim, volta.
R2 + cima ou baixo e trás: o jogador fica de frente à bola, encara o zagueiro e recua puxando a bola.
Girar em cima da bola: faça um giro de 360° com o analógico direito, para qualquer um dos lados.
R2 + trás: quando receber a bola no peito ou mais alta, domine com essa combinação para dar um chapéu para trás.
Frente + cima: o jogador adianta a bola, ao mesmo tempo em que troca de perna.
✖ + **R1**: passe a bola e aperte **R1** quando seu jogador estiver para recebê-la. Ele vai abrir a perna e deixar passar.
R1: enquanto estiver correndo, solte **R1** para começar a andar e depois aperte de novo. O jogador vai dominar a bola.
R2: se estiver de costas para o gol, aperte **R2** quando receber a bola. O jogador vai virar, ficando de frente.
L1 + **R1**: se apertar os dois botões enquanto estiver parado, o jogador empurra a bola um pouco para o lado.
R1+ **R2**: ao receber um passe, aperte os dois botões para deixar a bola passar por debaixo das pernas e depois correr atrás dela.
Elástico: para realizar este lance, você não pode estar correndo nem segurando **R2**. Quando estiver de frente para um adversário, aperte para um dos lados, depois para trás e, para terminar, dê um toque para frente.
Finta de corpo: quando estiver parado, dê dois toques rápidos para cima ou para baixo
Pedalar com a bola parada: mantenha **R1** pressinado e dê dois leves toques para frente no analógico direito.➤

JOGADAS

Preparar o Cruzamento
Quando estiver correndo na lateral, segure **R2**, solte o direcional e rapidamente aperte para alguma das direções.

Preparar o Chute
Quando estiver próximo da área, aperte **L1** e **R1** simultaneamente para adiantar a bola. Dessa forma seu jogador ganha mais espaço para tomar impulso e chutar.

Ginga
Quando estiver andando com a bola, aperte **R2** para pará-la e rapidamente aperte duas vezes para cima ou para baixo.

Balãozinho
Mantenha **R1** pressionado e coloque o analógico direito para cima ou para baixo.

Bater de letra
Corra para o lado contrário da perna principal do jogador: destros para esquerda, canhotos para a direita. Use o direcional para apontar o segundo pau e aperte ■.

Cabeçada
Quando for subir para cabecear, segure **R1** para pular mais alto.

Parar antes de bater na bola
Quando pressionar os botões ■ para chutar, ou ● para cruzar, aperte **R2** antes de soltar.

Marcar de frente / Provocar dividida
Segure **R2** enquanto estiver marcando um atacante adversário.

Falta
Aperte Select novamente e troque a posição do jogador próximo à bola.

Jogo de corpo
Antes de chegar até a bola, aperte o direcional na direção correspondente àquela que você está correndo e para baixo, ao mesmo tempo.

Passe de Letra
Antes de tocar, mire diagonalmente em relação às costas do jogador e aperte ▲.

Visualizar o posicionamento do goleiro
Antes de chutar, pare de mexer no direcional e aperte **R2** algumas vezes.

Passe forte
Mantenha ✖ pressionado, ao invés de apenas apertar o botão

Passar o pé em cima da bola e gingar
Comece a passar o pé em cima da bola (aperte **L1** ou **R2** diversas vezes), depois aperte para a direita (esquerda no caso de canhotos) e para baixo.

Passar o pé em cima da bola e tocar
Realize o mesmo movimento anterior, só que ao invés de direita e baixo, pressione cima e baixo.

Sair com o goleiro no pênalti
Aperte duas vezes para baixo e seu goleiro dá um passe para frente na hora de pular.

Proteger a Bola

Antes de receber uma bola, aperte e mantenha pressionado os botões **R1** e **R2** para que o jogador comece a proteção. O lance é similar àquele que os zagueiros fazem na linha de fundo, esperando que a bola saia sem que o atacante tome a sua frente.

Brincadeiras com a Bola

Enquanto estiver segurando **R1**, aperte **L1** uma vez para deixar a bola rolar para frente. Também é possível apertar **R1**, soltar e rapidamente pressionar **L1**. Com essa última combinação, o jogador ameça adiantar a bola, mas não chega a fazê-lo.

TOQUES DA MASTER LEAGUE

Em *Winning Eleven 8*, a Master League recebeu diversas alterações, e quem já gostava da modalidade, vai curtir ainda mais. Agora é possível escolher entre três jeitos de se aventurar na Master League e, ao contrário das versões anteriores, o time não começa sempre com os mesmos jogadores. Preparamos um guia, com alguns tópicos básicos para você começar a jogar, negociar e se dar bem, tanto na cartolagem como no campo.

1 - Criando seu próprio time

Neste modo, você edita seu time desde o começo: escolhe um nome, cria o uniforme - colocando até o patrocinador - e muito mais. Depois de terminar, ainda é possível completar a sua lista de jogadores "genéricos" com mais três craques escolhidos a dedo, sem ter que pagar a taxa de transferência. Fique esperto, pois há jogadores com salários muito acima da média do seu time (e daquilo que seu bolso pode pagar), mas que só se tornam possíveis contratações depois que você faturar alguma grana.

2 - Selecionando um time

Aqui, você seleciona qualquer clube da lista do jogo e começa o campeonato com os jogadores que fazem parte dele. Para poder customizar um pouco, sua conta bancária já começa com $10.000.

3 - "Dream Team"

Caso já tenha habilitado esta opção no WE Shop, é só selecioná-la para poder criar seu time, escolhendo os jogadores que quiser. Fica fácil levar a taça pra casa.

Tela principal

Muita gente fala inglês hoje em dia no Brasil. Algumas pessoas falam até japonês. Leitor da EGM Brasil não tem problemas com nenhum dos idiomas quando o assunto é *Winning Eleven 8*. Acompanhe o guia da tela principal do Master League para não enrolar a língua:

1. Ir para a próxima partida
2. Vestiários
  * Ver dados do oponente
  * Analisar dados das partidas
  * Ver dados do seu time
3. Sala de Dados
  * Calendário
  * Informação da Liga
    - Classificação
    - Informação do Time
    - Artilheiros
  * Informação da Copa
    - Agenda
    - Informação de times
    - Artilheiros
  * Ranking da UEFA
  * Sala de Gravação
4. Transferência de Jogadores
  - Procurar
  - Lista de alvos de transferência
  - Ver o Time
  - Preços das transferências
  - Visão geral do mercado
5. Condicionamento Físico (treino quando não estiver em temporada)
6. Planilha dos jogadores
7. Editar o time (só funciona fora de temporada)
8. Configuraçõs Gerais
9. Sair da ML e voltar pro menu inicial

Para salvar o progresso, aperte ■ para abrir a tela.

EXPERIÊNCIA E APERFEIÇOAMENTO

Outra grande novidade é o amadurecimento dos jogadores. Agora eles envelhecem, ganham experiência e chegam a um ponto em que precisam se aposentar.
É importante ficar sempre de olho em um craque promissor para substituir aquele velhinho cansado que está perto de pendurar as chuteiras.
O sistema de evolução é bem simples. Depois de cada partida - ou treino - o jogador ganha pontos para cada uma de suas características. Quando eles atingem 100%, o atributo cresce em um ponto. Existem alguns atributos que não podem ser mudados e é isso que dá uma certa identidade a cada um dos jogadores.
Quando os jogadores são mais novos, ganham muita experiência em toda oportunidade que aparece. Conforme envelhecem, ganham menos pontos por jogo, até que param e depois começam a perder pontos em todos os atributos. Ou seja, com o tempo o astro do seu time vira um perna-de-pau. Como acontece na evolução, existem algumas características que não pioram com o tempo.

Evoluindo jogadores

Seu jogador evolui depois de cada partida, portanto é legal manter sempre em campo aquele craque que você quer aperfeiçoar. Procure jogar o máximo de amistosos possíveis e siga algumas regras básicas:

* Evite levar cartões amarelos e, principalmente, vermelhos.

* Faça seu jogador se exercitar ao máximo, mas não exagere.

* Treine as principais funções dos jogadores. Lembre-se que laterais cruzam sempre e atacantes chutam constantemente para o gol.

* Evite correr o campo inteiro com apenas um jogador, ou concentrar sua partida em cima alguém. O equilíbrio é peça-chave para a vitória, e a evolução do time tem que ser equilibrada, senão, depois de um tempo, alguns jogadores não acompanham o ritmo.

Treinamento

Entre cada temporada, é possível realizar algumas sessões de treino. Aprenda a usá-las corretamente, já que são boas oportunidades de melhorar os atributos de seus jogadores sem disputar jogos. Existem opções de treino em equipe, que melhoram o atributo "Team Work"; e sessões individuais, para melhorar características próprias do jogador.

reviews

como funciona

[illegible]

NOSSA FILOSOFIA DE AVALIAÇÃO

A EGM Brasil avalia os games baseados em sua originalidade, diversão, jogabilidade e replay, e atribui uma única nota geral a eles. A escala é simples e vai de 0 a 10. Sempre que um game receber nota 10, pode estar certo de que se trata de um dos melhores jogos da história, superior a tudo em seu gênero. Já a nota 0 significa que o game é uma porcaria completa, e deve ser tratado como um vírus contagioso. No meio do caminho, está o 5, uma nota média, e que não é ruim. Repetimos: 5 é a MÉDIA. Simples, não? As notas também seguem uma escala de cores, portanto, quanto mais vermelho, melhor o jogo.

0-4.5	5.0-6.5 MÉDIO	7.0-10 BOM

NOSSOS SELOS

PLATINA	OURO	PRATA	JOGO DO MÊS	VERGONHA DO MÊS	ONLINE
Selo Platina – vai para os games que só receberam nota 10, é a mais rara de nossas avaliações.	Selo Ouro – vai para os games com nota 9.0 ou maior. São jogos de qualidade.	Selo Prata – vai para aqueles com nota média igual ou maior a 8.0 (mas abaixo de 9.0).	Esta honra vai para o game com a melhor média do mês, somando as três avaliações.	Este "prêmio" será dado a cada mês para o game com a pior média. Fuja deles.	Este selo indica os games que possuem modos Online, independente do console.

JOGO DO MÊS

Não se surpreenda com o título de Jogo do Mês e a medalha de ouro de *Burnout 3: Takedown*. Já faz tempo que os games de corrida estão com tudo: seja os de estilo Arcade, como *Burnout 3*, seja os realistas como *Rallisport Challenge 2* (nosso Jogo do Mês da edição 28). Na cola, dois pesos-pesados: o aclamadíssimo *Winning Eleven 8* e o viciante *Pikmin 2*.

índice

63 Postal 2: Share the Pain
64 Joint Operations: Typhoon Rising
65 Headhunter: Redemption
66 Street Racing Syndicate
67 Shellshock: Nam '67
68 Silent Hill 4: The Room
70 Burnout 3: Takedown
72 [illegible]
74 Viewtiful Joe
76 Star Ocean: Till the End of Time
77 Astro Boy
78 Pikmin 2
79 Amazing Island
80 F-Zero GP Legend
81 Pokémon FireRed & LeafGreen

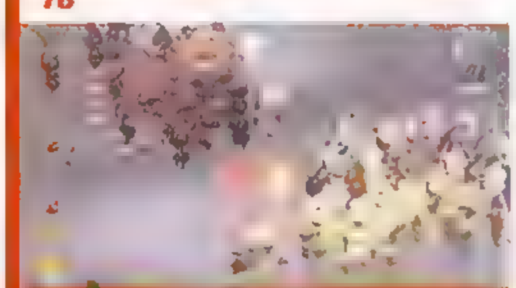
pág. 68 **Silent Hill 4: The Room**

pág. 74 **Viewtiful Joe**

pág. 83 **Postal 2: Share the Pain**

pág. 76 **Star Ocean: Till the End of Time**

pág. 78 **Pikmin 2**



PC

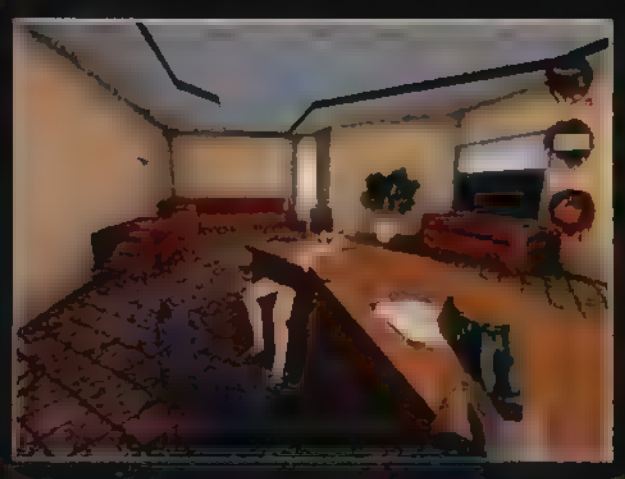
POSTAL 2: SHARE THE PAIN

Polêmico, e nada mais que isso

RUNNING WITH SCISSORS

Proibido para menores

RENATO: O primeiro *Postal* foi proibido no Brasil há alguns anos por ser "violento demais". Mais uma daquelas papagaiadas de alguns executivos engravatados que não tinham nada melhor para fazer no momento. Mas, infelizmente, esses mesmos executivos permitiram que *Postal 2* chegasse ao país. Infelizmente, porque jogos ruins assim deveriam ser trancados em algum foguete da NASA e lançados rumo a Júpiter. Poderiam servir de alvo para nossos atletas olímpicos de tiro ao disco. Isso não é um game: é alguma arma química ou ferramenta de tortura militar. Tenho certeza de que há um parágrafo sobre ele no Conselho de Genebra. A idéia de massacrar pessoas pelas ruas apenas porque elas foram mal-educadas NÃO é divertida. Poder urinar em alguém em uma fila para que ela saia da frente NÃO é algo engraçado. Agora, ter que fazer tudo isso em um jogo tosco que tenta ser engraçado abusando de pseudopiadas preconceituosas e violência gratuita é ainda pior. Eu quero de volta meu tempo perdido jogando essa porcaria.



THEO: "Controverso" e "polêmico" são dois adjetivos bastante utilizados quando se fala sobre *Postal 2*, que chega ao Brasil com mais de um ano de atraso. Parte disso foi causado pela censura à primeira versão da série por estas bandas. Pelo menos, o game sai por aqui por meros R$ 19,90, já acompanhado da expansão *Share the Pain*.

As fases são ambientadas em dias da semana e têm objetivos, no mínimo, inusitados, como comprar leite no mercado, arrumar uma árvore de Natal ou urinar no túmulo de seu pai. Pelo menos na teoria, é possível cumpri-los sem violência. Mas aí, qual seria graça?

Sendo assim, você pode matar os moradores da cidade, mostrar sua genitália em público, utilizar entorpecentes, queimar as pessoas com gasolina e por aí vai. O enredo foi simplesmente desprezado. Tudo é muito engraçado no começo, mas depois de algumas horas jogando, só mesmo tendo muito humor para continuar. Basta pouco tempo para perceber como o jogo é ruim, desde a inteligência artificial, ridícula, até os vários loading times broxantes em uma mesma fase.

CASSIANO: Eu podia gastar meu dedo para falar dos recursos técnicos deste jogo e o comparando com *Dooms*, *Unreals* e *Battlefields* da vida (claro que ele seria inferior). Mas a verdade é que se você quiser sair do roteiro normal dos games de ação em primeira pessoa, *Postal 2* é a solução. A delinqüência é total e sem limites, com quase mais liberdade de movimento que *Grand Theft Auto* (porém mais detalhista) e seguindo o humor de *Conker's Bad Fur Day* (N64). Games politicamente incorretos celebram

a destruição total, e para mim é justamente isso que você quer quando pega um jogo de tiro. Chega de ficar caçando terroristas, aliens, nazistas e vietcongues: este aqui serve para libertar seu instinto assassino com o bom humor negro da equipe da softhouse Running with Scissors. Apesar de toda a violência, eles fizeram questão de equilibrá-la com muitas piadas que, infelizmente, só vão fazer sentido para quem sabe inglês. Esta versão lançada no Brasil (*Share The Pain*) ainda conta com vários modos Multiplayer engraçados a um preço excelente. É uma ótima pedida para passar o tempo e dar umas risadas na frente do PC.

O MELHOR: baixar o nível é engraçado...
O PIOR: ...mas perde a graça rapidinho
PRÊMIO BEXIGA SOLTA: jamais se urinou tanto por tão pouco

RENATO	THEO	CASSIANO
2.0	4.0	8.0

PRODUTORA: Bowl Software
DESENVOLVIDO POR: Running With Scissors
JOGADORES: 1 (2-16 online)

www.postal2.com

PC ONLINE

JOINT OPERATIONS: TYPHOON RISING

É soldado que não acaba mais

Indonésia em chamas

THEO: Depois de lançar títulos de pouco sucesso, a NovaLogic, dona de um belo know-how com jogos militares, decidiu investir no ambicioso *Joint Operations*, shooter capaz de suportar até 150 jogadores online, em mapas com mais de dezenas de quilômetros de extensão.
A deixa é um conflito fictício entre rebeldes da Indonésia e a força-tarefa Joint Operations, formada por EUA, Rússia e outros países. Mas o enredo pouco importa, já que o máximo que se pode fazer no modo Single Player é treinar nos tutoriais antes de partir para a NovaWorld, serviço online da NovaLogic.
O jogo conta com bom número de veículos (mas faltam tanques e aviões), essenciais para se locomover pelos mapas enormes. O frustrante desafio é conseguir permanecer vivo por mais de três minutos (culpa dos snipers que ficam escondidos na selva) e ter que esperar intermináveis segundos para voltar ao front. Em compensação, o realismo dos cenários, os ciclos entre dia e noite e a atmosfera empolgante das batalhas online, que são de grandes proporções, garantem a diversão.

RENATO: *Battlefield 1942* foi o primeiro game a colocar dezenas de pessoas em uma mesma batalha campal. E essa "escola" começa a dar frutos interessantes, como *Joint Operations*. Claramente criado com o modo Multiplayer em vista (apesar da experiência de jogar sozinho também ser bem gratificante), a NovaLogic coloca até 150 jogadores em mapas absolutamente enormes, com cerca de 50 quilômetros quadrados. Isso é terreno virtual que não acaba mais, o que acaba exigindo estratégias mais complexas para surpreender o exército adversário, devido a variedade de terrenos que o time pode (e deve) usar a seu favor. Como já virou padrão em games nesse estilo, os veículos são uma parte importante de tudo isso e merecem destaque. Poder escolher entre uma série de jipes, tanques e helicópteros é algo muito divertido e proporciona a criação de times completos e equilibrados entre os jogadores. No campo visual, o game não deve em nada a seus concorrentes diretos e conta com o bom engine gráfico de *Black Hawk Down*.
O único empecilho é que deve-se investir em uma bela conexão de Internet para desfrutar mais do Multiplayer de *JO*. Caso contrário, os lags serão inevitáveis, e bem desagradáveis.

CASSIANO: Mais um game que junta-se à guerra dos games de ação Multiplayer em primeira pessoa. *Joint Operations* nos leva às selvas da Indonésia, com a possibilidade de se juntar a um dos diversos exércitos de diversas nacionalidades diferentes. Essa variedade existe porque é possível que até 150 pessoas se confrontem no ambiente online. O design de fases é muito bem feito, com a característica bem legal de ver o dia transformar-se em noite. Assim, você terá que mudar sua estratégia de batalha, utilizando a visão noturna. É preciso tomar cuidado na hora de reaparecer, pois com tanta gente no jogo, é bem fácil dar de cara com um inimigo impiedoso.
Os gráficos são bem realistas e ajustáveis, com boas animações e texturas muito bem elaboradas. Dando mais toque ao realismo, os sons (com efeitos de ambiente) são bastante convincentes. Daria quase para chegar ao nível de um *Battlefield*, mas faltou variedade aos veículos e mais excelência na jogabilidade.

Jovem, você que acaba de completar dezoito anos...

MELHOR: [illegible]
PIOR: [illegible]
INSPIRADO EM: [illegible]

THÉO	RENATO	CASSIANO
8.0	7.5	7.5

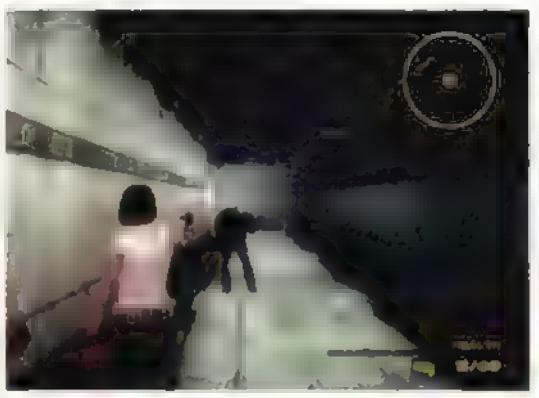
PRODUTORA: NovaLogic
DESENVOLVIDO POR: NovaLogic
JOGADORES: 1 (2-150 online)

www.novalogic.com

PS2/Xbox

HEADHUNTER: REDEMPTION

A volta da eterna luta de classes



Depois de *Headhunter*, a Sega vai precisar mesmo de muita redenção

DANIEL: Um vírus dizimou boa parte da população e o mundo se dividiu em duas classes. Há uma grande rivalidade entre elas e uma força especial é criada para conter a marginalidade. O enredo, como você percebeu, não é nada inovador e o jogo, muito menos. Ele consiste em andar, matar alguns marmanjões e pegar itens que possibilitam acessar novas áreas, o que é algo extremamente enjoativo. Claro que *Headhunter* não é só espinhos: a apresentação cinematográfica é muito boa e ele traz dois personagens e alguns momentos muito legais.

FELIPE: Ao contrário do primeiro game, lançado para Dreamcast em 2001, no qual o personagem tinha uma movimentação extremamente dura, na nova aventura, ambos os heróis se movimentam com mais rapidez. Mas é exatamente esse o problema principal do jogo. A velocidade dos movimentos é tão grande que a ação torna-se surreal.
Quem já assitiu aos filmes *O Demolidor* e *O Juiz* (ambos com Sylvester Stallone), vai perceber logo de cara a semelhança: o mundo é divido em duas áreas, a alta, onde vive a elite, e a baixa, habitada por criminosos dos mais variados naipes. Já deu pra sacar qual é sua missão no jogo, não? Isso mesmo: controlar os bandidos e cuidar para que eles não arrumem confusão na parte alta.

ERIC: Eu sentia falta de malhar um jogo. Há algum tempo tenho pego apenas títulos bons, mas então aparece uma bomba como *Headhunter* na minha frente. O primeiro jogo não era nenhuma maravilha e a continuação está com as mesmas falhas. Há excesso de loading times e os gráficos são feios, com cenários simples, inimigos e personagens artificiais demais. A movimentação é pior que a de alguns games de PSone e a música é praticamente inexistente. A dublagem é típica de filmes B, e a voz de Wade - uma tentativa forçada de imitar Solid Snake - chega a irritar. Pura perda de tempo.

DANIEL	FELIPE	ERIC
5.5	5.5	2.5

PRODUTORA: Sega
DESENVOLVIDO POR: Amuse
JOGADORES: 1

www.sega.com

Especializada PlayStation

www.GameOne.com.br

A NÚMERO 1 EM PLAYSTATION!

A melhor e mais completa loja brasileira especializada em PlayStation.

Desbloqueios top de linha originais com dois anos de garantia.
Autorizada das marcas: VTEC Thunder, Messiah 2 PRO e DMS3.

Assistência técnica especializada.

O site mais completo com informações técnicas, fórum, suporte online e a maior variedade de produtos para PlayStation.

PlayStation2

Parcelamento em até 16 vezes com o menor juros. Confira!
(sujeito a análise de crédito)

Enviamos para todo o Brasil.

sac@gameone.com.br - www.gameone.com.br
Av. Barão de Itapura, 1647, Guanabara, Campinas/SP CEP 13020-433
(19) 3236-6059

Dirigindo um carro desses, você não precisa se preocupar em arrumar namorada

Essa mulher não aparece tão realista assim no game, mas é mais ou menos por aí

PS2/Xbox/GC

ONLINE (Só para PS2 e Xbox)

STREET RACING SYNDICATE

Carrões, mulherada... mas falta alguma coisa

RONNY: *Street Racing Syndicate* está mais para o estilo *Velozes e Furiosos*, mas se revela uma imitação imperfeita de *Need For Speed Underground*. Um dos piores defeitos de *SRS* está na baixa sensação de velocidade e na física defeituosa. As pancadas secas em muros de proteção e barreiras desanimam bastante. O carro até fica quebrado, mas não passa nem perto do estrago que deveria ocorrer após batidas mais violentas. Isso poderia ser superado com uma jogabilidade implacável, mas não é o que se vê: os carros não respondem bem e parecem pesados. A cidade possui vias expressas que levam para desafios isolados e lugares um tanto desérticos.

A parte mais divertida de *SRS* é poder rodar pela cidade e desafiar outros pilotos para um racha, é só colar na traseira dele e piscar os faróis para provocá-lo. Os circuitos são formados por pequenos trechos das ruas da cidade e o pega acontece em meio ao trânsito habitual. O jogador também pode parar em alguns pontos onde a galera se reúne e apostar corridas com os feras do pedaço.

DANIEL: *Need for Speed* foi um dos jogos de corrida mais influentes, enquanto *Velozes e Furiosos* ditou uma nova moda e popularizou o universo do "Tuning" de carros. Quando ambas as séries se mesclaram, nasceu *Need for Speed Underground*. Com o sucesso, não demorou para clones começarem a aparecer. Esse é o caso de *SRS*, que mistura a fórmula a pedaços de outros games, joga no liquidificador e espera um resultado agradável, que não aconteceu. Elementos legais foram adicionados aqui e ali, mas passam desapercebidos. A parte das corridas é a que menos me agradou. Em alguns momentos, me senti dirigindo em uma pista de sabonete. Mas tenho que admitir que gostei de vagar pelas ruas, pegando desafios, administrando minha moral e minha coleção de carrangos. Depois de tantas promessas, fiquei esperando um jogão da Namco, talvez por isso minha decepção tenha sido grande. Mesmo assim, esta é uma boa opção até a chegada de *Need For Speed Underground 2*.

TRIVELLA: Jogar *SRS* me faz imaginar algumas coisas: quantos reviews ainda vou ter que escrever pra poder comprar qualquer um desses carros muito loucos que aparecem no game? E quanto tempo ainda vou ter que trabalhar pra juntar grana suficiente para desfilar com aquele monte de gostosa do meu lado, dentro da caranga? Difícil responder. Talvez mais difícil ainda de responder seja "por que alguém se importaria em jogar *SRS* com *Burnout 3* já lançado e com *NFSU2* e *Midnight Club III* chegando logo mais?" Ainda não tive o privilégio de jogar *B3* como alguns de meus colegas analistas, mas diferente da opinião geral, posso garantir que *SRS* tem brilho próprio. Mesmo que imensamente ofuscado pela concorrência.

As cidades podem ser exploradas à vontade em busca de rachas, reputação e mulheres. O nível de tunagem é algo absurdo, você pode passar dias dentro da garagem mexendo nos carros; e o modo online traz uma novidade muito bem vinda: nos rachas pela rede, você compete pelo carro de seu adversário. Se você for um fanático pela cultura do Tuning, *SRS* pode ser uma grata surpresa enquanto os outros jogos mais bombados não chegam.

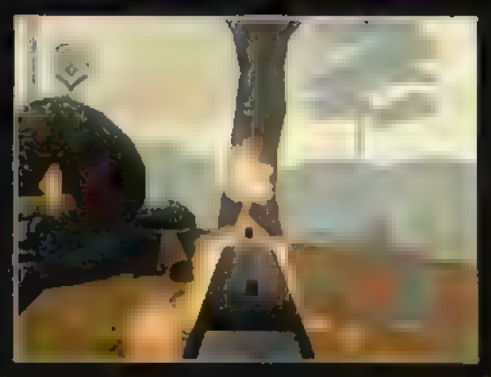
A tela acima não foi tirada de *Need for Speed Underground*. Mas se tivesse sido, você não notaria

BRILHO: [illegible]
PODE: [illegible]
MAS NÃO: POR QUE NÃO COMPRAR POR: [illegible]

RONNY	DANIEL	TRIVELLA
7.0	7.0	8.0

PRODUTORA: Namco
DESENVOLVIDO POR: Eutechnyx
JOGADORES: 1-2 (1-4 online)

www.namco.com



PS2/Xbox/PC

SHELLSHOCK: NAM'67

O Vietnã é aqui

FELIPE: *ShellShock*, o novo game da Guerrilla, mesma empresa que produziu *Killzone*, aquele FPS que parece ser sensacional? Tô dentro! Foi isso que pensei quando o jogo foi anunciado. As expectativas eram as melhores possíveis, e ficaram ainda maiores depois que ele foi adiado. Infelizmente, quase todo esse entusiasmo foi por água abaixo quando o testei pela primeira vez. Os gráficos são bonitos, mas longe do que as imagens liberadas até então mostravam. Os controles lembram o ótimo *Red Dead Revolver*, mas não funcionam tão bem. Os cenários parecem imensos, mas a ação é limitada por barreiras invisíveis. O nível de violência, aspecto muito explorado pela empresa durante a divulgação do jogo, não chega a impressionar. A inteligência artificial tem falhas. Mesmo sendo um soldado novato, é sempre você quem dá continuidade ao jogo, e não seus superiores, como acontece na vida real. Ou seja, com tantos pontos negativos, *Nam'67* é um jogo que parece ser espetacular, mas não é. Só espero que *Killzone* não trilhe o mesmo caminho.

RONNY: Na guerra do Vietnã, os EUA não conseguiram vencer as adversidades de um confronto na selva, muito menos a determinação do povo vietnamita. *ShellShock* transporta o jogador para viver o ambiente desta guerra que ficou marcada pelas atrocidades. Em cada área, o jogador possui um objetivo, como invadir um abrigo e explodir o túnel que dá passagem para os soldados inimigos. O jogo é visto em terceira pessoa e você é o líder de um grupo de soldados, mas não assume a função de comandar todas as ações. Na verdade, se você preferir ficar escondido, o pessoal avança e o deixa para trás. O tiroteio é intenso e o clima de guerra é bastante realista, apesar dos movimentos robóticos dos guerrilheiros. Dá muita vontade de encarnar o Rambo e caminhar de peito aberto contra o inimigo, mas, diferente dos filmes do cinema americano, aqui as balas causam dor e o acertam de verdade. Os cenários não são tão bonitos, nem muito detalhados e limitam-se a matagais, vilas, morros, cavernas e muitas pedras no caminho.

BEATRIZ: Eu nunca fui muito chegada em jogos de guerra em terceira pessoa. Mas *Shellshock Nam'67* me fez jogar mais tempo do que eu imaginava. Aqui o tiroteio rola em terceira pessoa, e você é mais um entre alguns soldados que buscam, matam e vasculham o cenário do jogo. Logo no começo, é apresentada uma historinha básica para você se situar, em seguida vê os soldados chegando ao Vietnã de helicóptero antes da missão começar. Com o passar do tempo, o game se modifica, os controles antes chatos se mostram precisos, entre muitas outras melhorias. As missões são bem variadas: você precisa resgatar prisioneiros, encontrar armas em pequenas vilas e ajudar esquadrões que acabam se metendo em algum enrosco. Como não poderia deixar de ser, a floresta é o cenário principal, e está recheada de armadilhas. Os inimigos têm inteligência artificial bem desenvolvida, e em determinados momentos você gastará mais tempo com eles do que poderia imaginar. Sem querer, mudei minha opinião sobre jogos de guerra...

"Vamos por aqui!" "Não, vamos por ali!" "Nada disso, vamos ficar por aqui e pegar de surpresa os malditos amarelos!"

FELIPE	RONNY	BEATRIZ
6.0	7.0	8.0

PRODUTORA: Eidos Interactive
DESENVOLVIDO POR: Guerrilla Games
JOGADORES: 1-4

www.eidosinteractive.com

Este é o monstro mais horrível de *Silent Hill 4*: um gorducho suado usando regatinha

PS2/Xbox

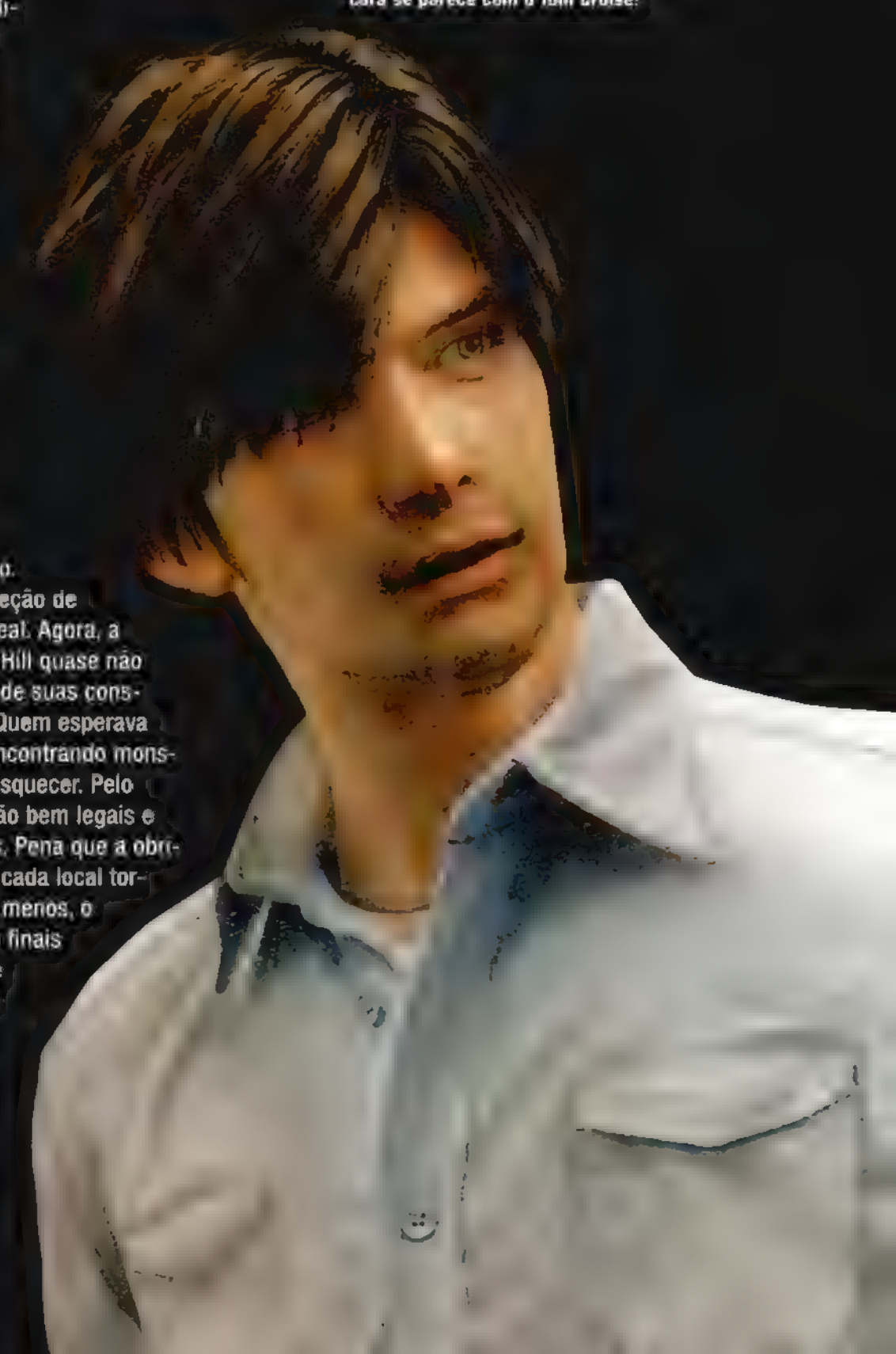
SILENT HILL 4: THE ROOM

De volta à casa mal-assombrada

ERIC: Parece que foi ontem que terminei *Silent Hill 3*. Pensando bem, foi realmente "ontem" que terminei este jogo. Faz pouco mais de um ano que *SH3* foi lançado, o menor intervalo de tempo entre um game da série e outro. Isso já daria brechas aos mais puristas para dizer que este foi feito às pressas, apenas para aproveitar o falatório deixado pelo game anterior. Nada mais errado que isso. Este quarto episódio não supera *Silent Hill 2* (considerado ainda hoje o melhor da série), mas com certeza merece um lugar no pódio. Aqui você é Henry, um rapaz que se mudou há algum tempo para o apartamento 302 de um edifício como outro qualquer. Um belo dia, ele se vê preso em sua própria casa. Sua porta esta coberta de correntes, fechaduras e tábuas pregadas, seu telefone está mudo, suas janelas não se abrem e sua televisão só emite sons e imagens estranhas. Passagens para lugares misteriosos começam a surgir em diferentes locais de seu apartamento, e todos levam Henry a testemunhar um assassinato. Mas por que ele é levado a esses lugares? Isso você só descobrirá no final. Mesmo com um enredo assim, *SH4* é o episódio com menos "horror" e mais "suspense" da série. Dificilmente você encontrará uma sala escura e os inimigos são menos bizarros. Os momentos de tensão ficam por conta dos fantasmas que não podem ser mortos e o obrigam a ser rápido no que faz. Se a principal crítica a *Silent Hill 3* era os sistema reciclado de seu predecessor, o mesmo não pode ser dito sobre *The Room*. Você tem uma quantidade limitada de itens para carregar e pode armazenar coisas que você não usará mais em um bau em seu apartamento, que pode ser acessado por meio de portais. Isso torna o jogo mais fácil, pois você pode salvar seu progresso e recuperar sua energia quando bem entender. *Silent Hill 4* é muito bom, mas falta uma grande surpresa no final, ao estilo *Silent Hill 2*.

DANIEL: *Silent Hill* é conhecido por seus ambientes escuros, neblina constante e um terror psicológico e claustrofóbico. A quarta versão da série trouxe uma premissa completamente nova: você acorda preso em seu quarto e a única saída é um buraco, que o leva a uma dimensão distorcida e infernal, onde monstros e espíritos vagam, prontos para acabar com você. Assustador, não? Quem acompanha a série notará muitas diferenças, entre elas a ausência do rádio e da lanterna, a necessidade de alternar constantemente entre mundos, a visão em primeira pessoa e a extrema linearidade. Quem acostumou a explorar ambientes vastos, coletar diversos itens para resolver puzzles complicadíssimos com certeza irá estranhar *The Room*. A jogabilidade foi direcionada para ser frenética, deixando os quebra-cabeças de lado. Os menus não existem mais e a seleção de armas e objetos ocorre em tempo real. Agora, a maior decepção: a cidade de Silent Hill quase não aparece no game (apenas algumas de suas construções, como o metrô e a prisão). Quem esperava vagar por ruas cheias de neblina, encontrando monstros e mensagens macabras pode esquecer. Pelo menos, os cenários apresentados são bem legais e lembram os das três outras versões. Pena que a obrigação de se passar duas vezes por cada local torna a jogatina um pouco chata. Pelo menos, o alto nível de dificuldade e os quatro finais diferentes farão você ficar de frente para a tela por muito tempo. *Silent Hill 4* não é o melhor da série e nem revoluciona o gênero, mas cumpre seu papel. Se estiver procurando algo pra ficar realmente assustado, prefira *Siren* ou *Echo Night: Nebula*.

É a última vez que falamos que este cara se parece com o Tom Cruise!



Com gráficos como este, você até esquece a jogabilidade meio tosca

TRIVELLA: Não estava com muita vontade de jogar *Silent Hill 4*. Primeiro, porque pensava que ia me cagar de medo. Segundo, porque achava que, ao jogá-lo, ficaria com vontade de conferir os games anteriores da série (joguei apenas o primeiro num passado distante). Isso não aconteceu. Sustos existem, mas não é nada tão cerebral a ponto de mexer com a sua psique e atrasar algumas horas de sono. Está mais pra alguém saindo de trás de uma porta e gritando "bu!" do que para a concretização de seus temores internos. Tudo bem que o game causa uma certa sensação de claustrofobia ao trancar você dentro de um quarto que está sempre mudando de cara com o progresso alcançado, e o fazendo acompanhar a vida alheia através da janela, pelo olho-mágico da porta e até por buracos na parede. Mas esse "eixo principal" acaba enjoando depois de certo tempo. Ainda mais se você levar em conta que muitas vezes a ação demora a acontecer, e quando acontece é em um combate que, sinceramente, poderia ser bem melhor.

Em primeira mão

Os momentos em primeira pessoa de *The Room* dão uma verdadeira chacoalhada na série. E é bom que os verdadeiros fãs se acostumem. O produtor Akira Yamaoka já deu a dica: "é bem provável que o próximo *Silent Hill* seja inteiramente em primeira pessoa". Mas não se assuste, isso ainda vai demorar um pouco: quem sabe no PS3 ou no Xbox 2.

O MELHOR: visuais fantásticos, atmosfera assustadora
O PIOR: a obrigação de passar duas vezes pelo mesmo lugar
QUEM RESERVA O GAME GANHA: um CD com a trilha sonora, mas só lá fora

ERIC	DANIEL	TRIVELLA
7.5	8.0	6.5

PRODUTORA: Konami
DESENVOLVIDO POR: Konami Tokyo
JOGADORES: 1

www.konami.com

PS2/Xbox

ONLINE

JOGO DO MÊS

BURNOUT 3: TAKEDOWN

Acidentes acontecem

FELIPE: *Takedown* é um verdadeiro tapa na cara na atual moda de jogos de corrida com carros cheios de adesivos, luzes e outras parafernálias, o chamado "tuning". Melhorado em todos os aspectos, o terceiro jogo da série mostra que o visual não vale de nada se a potência e a diversão não estiverem no mesmo patamar. Não que a Criterion não preze pela qualidade gráfica: basta bater os olhos para perceber que este é um dos jogos mais bonitos no PS2. O antigo modo Championship foi substituído pelo Burnout 3 World Out, que reúne todos os tipos de jogo em uma turnê ao redor do mundo. Isso significa que para completá-lo você precisa ralar muito para ser o melhor, tanto em corridas normais como também no Time Attack ou nas colisões do Crash. A chave para o sucesso, seja qual for o modo que você estiver jogando, continua sendo a utilização do turbo. Andar na contramão, realizar saltos e tirar finas de outros carros são coisas que ainda funcionam quando é preciso recuperar a barra Burnout, mas são as novas possibilidades que fazem o game ser tão eletrizante. Vale tudo: ralar a pintura, bater na traseira, espremer contra a parede, mandar para fora da pista e até provocar novos acidentes (graças à opção Impact Time), mesmo depois de colidir o próprio carango.

RONNY: Takedown! Essa é a palavra que vai fazer você delirar em *Burnout 3*! Quando ela aparece na tela, quer dizer que algum adversário se deu mal e o culpado pelo acidente alheio foi você. Os desastres são mostrados em ângulos especiais e você vê todos os detalhes da tragédia. Essas cenas são valorizadas pelos excelentes gráficos do jogo. A quebradeira é total e o carro fica todo zoado; dá até para dirigir com a porta escancarada. Algumas colisões são bem exageradas, mas são muito legais de olhar. Os carros amassam, perdem partes e, o mais legal: explodem. Além disso, existe um modo no qual a sua obrigação é causar o maior prejuízo possível e provocar o pior dos acidentes de trânsito. Dependendo de quantos veículos se envolverem na confusão, você pode ganhar o direito de dinamitar o seu carro!
Com a montanha de carros e itens disponíveis, *Burnout 3* esbanja longevidade.

BEATRIZ: Ah, os games de carros. Não há como negar, eles são meus preferidos. Só quem realmente gosta sabe como é bom dirigir seu carrão, dar aquela fechada no último segundo e chegar em primeiro. Pena que uma brincadeira dessa possa custar alguns milhares de reais na vida real – eu que o diga!
E para evitar estes gastos desnecessários, use todo seu poder na direção dos carangos de *Burnout 3*. Pode parecer brega, mas dá vontade de chorar de tão bom que este jogo é! Você vai correr muito e também vai bater muito. As batidas são um show a parte: além de uma ótima sonorização, você conseguirá ver cada pedacinho do seu tão amado carro voando pelos ares. O cenário lembra um pouco aquele clima de *Need for Speed Underground*, com muitos viadutos, passagens estreitas por guetos, motoristas desavisados e muita customização.
A única coisa que me incomodou um pouco foi o sistema de câmeras, que só permite vários ângulos na hora das batidas. É ruim não poder optar pela visão em primeira pessoa durante a corrida.
Fora isso, é só aproveitar.

Quebrando tudo

Online ou offline, o modo Multiplayer de *Burnout 3* merece ser jogado. O modo de corrida normal, no qual é preciso chegar em primeiro no final, fica ainda mais divertido com mais cinco amigos. Mas os modos de destruição são os que fazem a brincadeira em grupo valer a pena. Confira os três modos a seguir:

Road Rage Online
Objetivo: um time caçado corre para atravessar a linha de chegada, enquanto a equipe de caçadores tenta alcançá-los e jogá-los para fora da pista.
Nossa opinião: essa é a razão para se jogar online.

Team Crush
Objetivo: junte-se a outros amigos para causar o maior engarrafamento em cruzamentos congestionados.
Nossa opinião: curto e divertido, mas você passa mais tempo assistindo do que jogando.

Road Rage Splitscreen
Objetivo: seja o primeiro a detonar uma certa quantidade de carros controlados pelo computador.
Nossa opinião: ideal se a sua conexão com a Internet não for lá essas coisas (ou se jogar offline).

O MELHOR:
O PIOR:
NÃO FAÇA ISSO EM CASA:

FELIPE	RONNY	BEATRIZ
9.5	9.5	9.5

PRODUTORA: EA Games
DESENVOLVIDO POR: Criterion
JOGADORES: 1-2 (2-6 online)

www.eagames.com

GERALDINHO, OS PESCOÇUDOS E OVERMAN AGORA TAMBÉM NA TV.

Projeto Cartum Netiourque, animação 100% brasileira. A partir de outubro no Cartoon Network.

CARTOON NETWORK

PlayStation 2

WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 8

Tão perfeito que deveriam cobrar ingresso

RONNY: Sempre fui fã de games de futebol e no início foi difícil tirar a camisa de *FIFA* e vestir a de *WE*. Hoje não há mais dúvidas e acredito estar viciado (e olha que alguém nessa situação nunca admite o problema) em games de futebol, mais precisamente em *WE8*. Aqui na redação, os ânimos chegam a se elevar quando o assunto é bola. O game teve diversas melhorias e está muito mais legal de jogar que as versões anteriores, no entanto, as falhas persistem. Todas as jogadas - cruzamentos, cabeçadas, chutes, defesas, dribles, corrida, marcação e, principalmente, as faltas - ganharam novos movimentos, e isso é o que mais diferencia esta versão. O fato de que agora o juiz aparece em campo não mudou o sistema de marcação de faltas, vantagem e punições com cartão.
Alteração mais radical só na cobrança de faltas, já que agora dá para fazer jogadas ensaiadas. O problema é que a criatividade para este recurso ainda não se desenvolveu e o limite é fazer com que dois jogadores fiquem perto da bola na hora da batida: o primeiro ameaça chutar, mas deixa para o outro. Isso não engana ninguém. Algo que acontece com maior freqüência são os impedimentos, que estão relacionados à facilidade de se fazer as enfiadas de bola.
O resultado da soma de todos os novos movimentos são partidas mais dinâmicas e jogadores mais leves. Os atletas parecem ter mais gás nas corridas e também chegam com maior vigor nas jogadas; no Brasil dá para definir isso como "raça". Em *WE8* os atacantes levam grande vantagem contra as defesas, que irritam de tanto que batem cabeça. Na minha opinião são dois os grandes defeitos desta versão: a troca automática sobre o comando dos jogadores (que sempre faz péssimas escolhas) e a indecisão dos marcadores (muitas vezes há dois jogadores próximos do lance e nenhum chega junto na marcação). Mas não pense que as inversões de laterais e faltas deixaram de acontecer, pois não deixaram. Mesmo assim *WE8* é de longe a melhor opção de futebol virtual. Dá-lhe rivalidade!

RENATO: Direto ao ponto: Konami, qual é a desculpa para *WE8* não trazer um modo online? Sim, nós estávamos querendo ver o juiz correndo dentro de campo. Também sempre estamos pedindo por mais clubes, mais seleções, e já estava mesmo na hora de vocês conseguirem a licença oficial de alguns times e poder usar uniformes e nomes reais nas equipes (ei, que tal no ano que vem fazer isso para TODOS os times?). E tudo bem, os novos menus estão mais bacaninhas, e a interface melhorou bastante. A jogabilidade também recebeu a tradicional calibrada, as físicas estão ainda mais reais (pessoalmente não achava isso possível), e finalmente, os times estão notadamente desequilibrados! Sim, isso é mesmo uma enorme qualidade, pois agora os craques fazem realmente diferença, e tirar aquele simpático elenco de pernas de pau da segunda divisão se tornou uma tarefa dificílima - como sempre deveria ter sido. A idéia de não poder contar com alguns jogadores em certas rodadas da Master League por estarem servindo a seleção de seu país também foi genial. É o típico aspecto de cartolagem que diferencia um bom game. E

Esses jogadores se parecem com os originais, não? A Konami garante que criou cada um deles

tudo isso só torna o modo online ainda mais necessário. É só o que falta para *WE8* ser um game perfeito.

DANIEL: Quando o assunto é futebol, não dá pra concorrer com a Konami. Os japoneses mostram que são bons de bola quando o assunto é videogame e a cada ano melhoram mais a série. *Winning Eleven 8* traz diversas novidades em relação ao game anterior: menus mais amigáveis, muitas opções no Edit Mode e um modo Master League reformulado. Mas o melhor ainda é a partida. Quando a pelota começa a rolar no gramado é possível notar gráficos mais bonitos e fluentes, jogabilidade reformulada e movimentação realista. Claro que o juiz não poderia ficar de fora e dessa vez marca presença o tempo inteiro no gramado, ao contrário dos bandeirinhas que continuam ausentes, apesar de marcarem impedimentos quase toda hora. Os passes, lançamentos, dribles se tornaram mais rápidos e precisos, a velocidade também aumentou um pouco, o que deixa a dinâmica bem melhor, evitando aquela lentidão que chegava a incomodar quem estava acostumado com *FIFA*. As roupas se sujam conforme a partida rola e as faltas vão acontecendo. Por falar em faltas, elas agora podem tirar o jogador da partida temporariamente, até o fim dela ou deixá-lo contundido por mais de um jogo. Se estava cansado dos lances limitados durante a falta, pode ficar feliz: foram adicionadas opções para cobranças ensaiadas, ou seja, muitas possibilidades de enganar seu adversário e pegá-lo desprevenido. Para estimular ainda mais o jogador a não parar, a variedade de times foi aumentada e o WE Shop continua presente, possibilitando a compra de diversos extras: dificuldade maior, jogadores, times, estádios e por aí vai. Como sempre, a narração fica a cargo do entusiasmado John Kabira, idolatrado pelos seguidores mais fiéis da série. Perfeito? Ainda não, porém *WE8* é, disparado, o melhor jogo de futebol da atualidade e, portanto, obrigatório para qualquer fã do esporte bretão. Qual o único jogo capaz de superá-lo? Provavelmente a próxima versão de *WE*. Para não deixar o review sem nenhum ponto negativo, vou citar o único problema: depois de começar a jogar, me obrigaram a parar, com o pretexto de concluírem as outras análises...

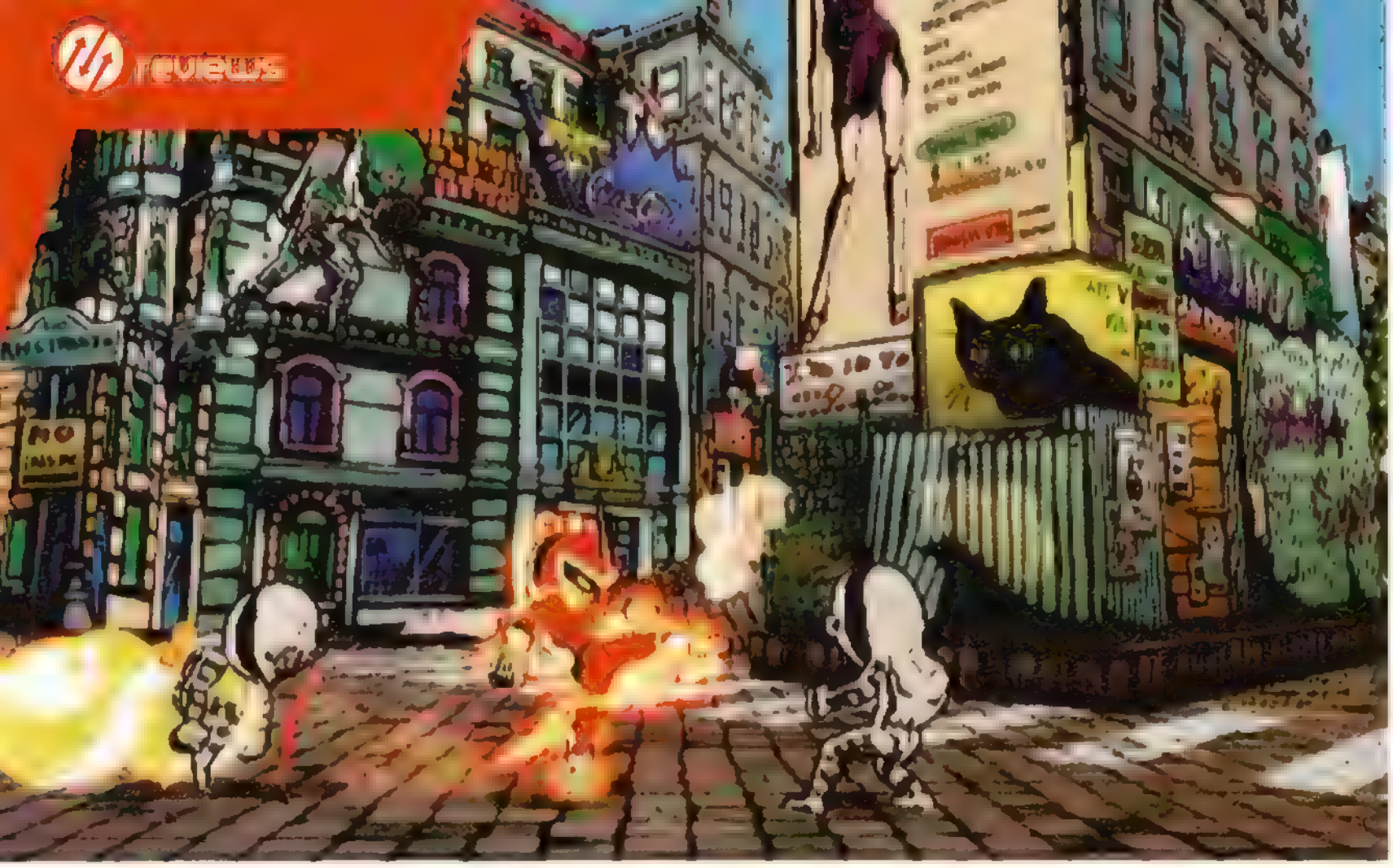
Quê time é esse?

O MELHOR: tudo
O PIOR: quase nada
120 MILHÕES EM AÇÃO NA TORCIDA: *e outros tantos jogando no PS2*

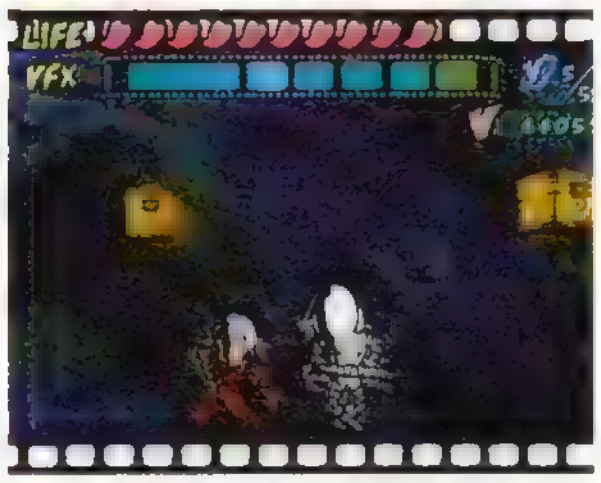
RONNY	RENATO	DANIEL
9.5	9.0	9.5

PRODUTORA: Konami
DESENVOLVIDO POR: KCET
JOGADORES: 1-8

www.konami.com



■ Chute, bata, pule e repita sem parar: o estilo de *VJ* é para quem não gosta de pensar muito



PlayStation 2

VIEWTIFUL JOE

PRATA

Bom como nos velhos tempos

DANIEL: *Viewtiful Joe* chegou ao PlayStation 2 trazendo a mesma história da versão GameCube: você deve encarnar um super-herói para conseguir salvar sua namorada de um vilão. Para combinar com o enredo típico de HQs, todos os gráficos foram produzidos com o objetivo de se assimilarem a um desenho animado. O resultado é esplêndido. Para cumprir sua missão, Joe conta com agilidade heróica e poderes para desacelerar ou acelerar o tempo, cada um com seus benefícios. *VJ* é uma experiência única e divertidíssima. O sistema de jogo é extremamente agradável, simples e muito eficiente. Os diversos tipos de inimigos e obstáculos que aparecem pelo caminho exigem criatividade para serem ultrapassados e, ao final de cada trecho, você é avaliado e recebe uma recompensa de acordo a performance. O jeitão convencido do herói e os diálogos antes de cada chefe deixam a atmosfera ainda mais agradável. Mesmo com a escassez de jogos de plataforma 2D no mercado, a Capcom conseguiu criar uma obra-prima.

RONNY: Quando Joe chamou sua garota para ir ao cinema, a idéia era terminar a noite de uma maneira bem romântica. Ser sugado para dentro de um filme B definitivamente não estava em seus planos. Mas agora que ele já assumiu o papel principal da história, a única saída é seguir o script até o final feliz. Apesar do estilo HQ apresentado na maioria das cenas, os superpoderes do herói estão diretamente relacionados aos efeitos especiais utilizados em produções cinematográficas de baixo custo: câmera lenta (tipo o efeito "bullet time" de Matrix) e câmera acelerada (tipo "bullet time" às avessas). Essa habilidade é chamada de VFX e seu uso é limitado ao consumo de uma barra que fica no alto da tela. O game dá show de criatividade e qualidade em todos os aspectos: caracterização dos personagens, variação de itens, visual de cenários e fases, esquemas inteligentes para a solução de puzzles e uma trilha sonora e animal. Sem falar na jogabilidade insana proporcionada pela combinação de todos esses elementos. Que venha *Viewtiful Joe 2*!

BEATRIZ: Se você jogou *Viewtiful Joe* no GameCube não precisa esperar muita coisa nova no PS2. Você vai reparar que esta versão traz aquela boa e velha animação 2D/3D, tão legal de se assistir quanto de se jogar.

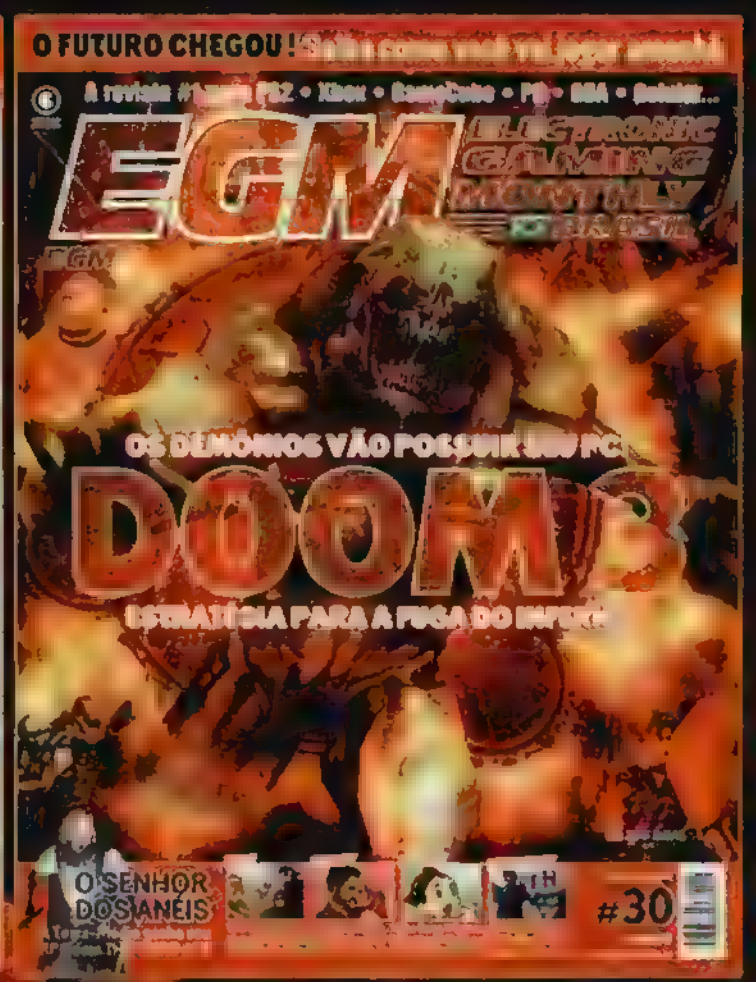
A grande diferença entre as duas versões se resume a apenas uma fase a mais para o PS2 e a possibilidade de se transformar em Dante (de *Devil May Cry*) depois de vencê-lo. A história, porém, é bem básica. Você é levado para um mundo cinematográfico e precisa salvar sua namorada. Os movimentos são bem estilizados: quando você pula, permanece alguns segundos no ar, mas chutes e socos deixam um pouco a desejar e nem parecem que fazem parte de uma luta de verdade. Mas o mesmo não acontece com os poderes, que devem ser habilitados ao longo do jogo. Com eles, você poderá desacelerar o tempo para bater com mais vontade nos adversários. O que importa é que este era um bom jogo no GC e continua o sendo no PS2.

Estranho no ninho

DANIEL 9.0 | RONNY 8.5 | BEATRIZ 8.5

PRODUTORA: Capcom
DESENVOLVIDO POR: Clover Studios
JOGADORES: 1-2

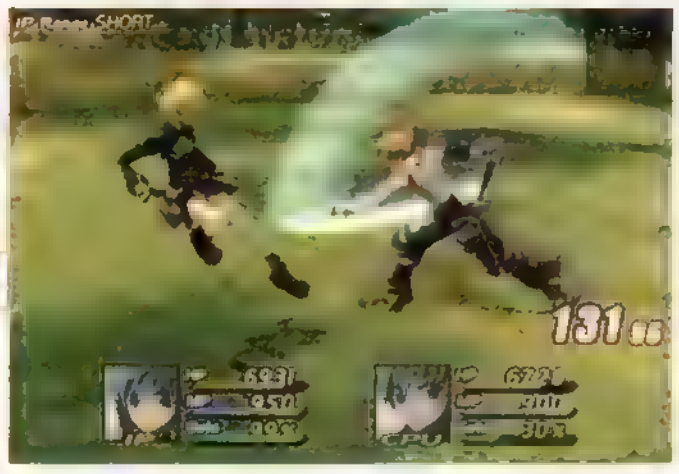
www.capcom.com



A CONRAD É MAIS GAMES. EM TODAS AS PLATAFORMAS

WWW.GAMEWORLD.COM.BR

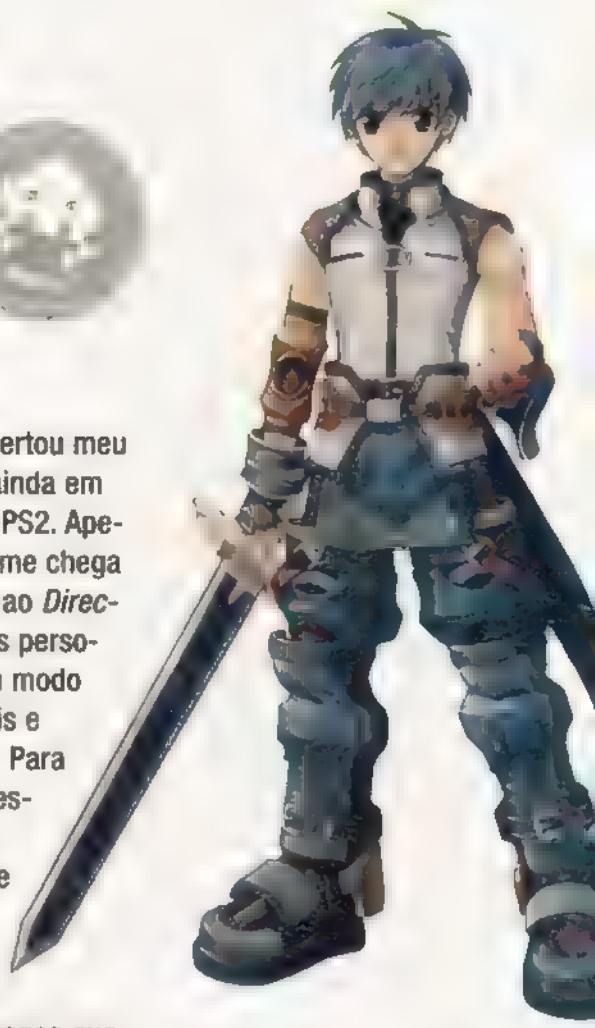
CONRAD EDITORA



PlayStation 2

STAR OCEAN: TILL THE END OF TIME

Um oceano de complexidade



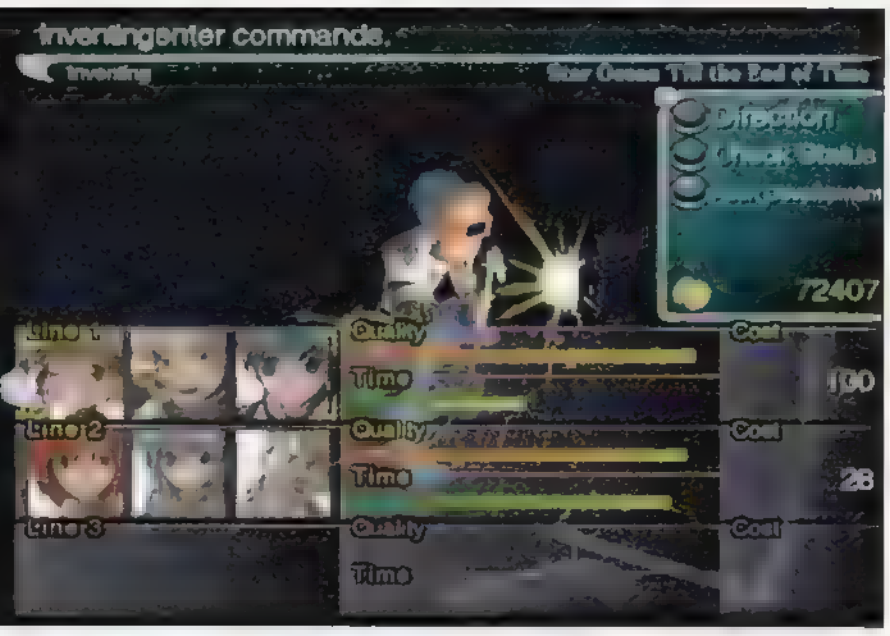
DANIEL: Há alguns anos, joguei *Star Ocean 2* (PSone) e me impressionei com sua história e os combates divertidos. Quando o terceiro título foi anunciado, fiquei na expectativa. Pelo menos, valeu a pena esperar; o lançamento americano é equivalente à "edição do diretor" japonesa.
É fácil notar que *SO3* não tem gráficos excepcionais, mas fique tranqüilo, a falha é compensada com um enredo envolvente, sistema de jogo único e principalmente, as batalhas. As lutas continuam sendo o destaque. A ação rola em tempo real e seria perfeita se seus aliados não fossem tão burros. Para quem gosta de customização, este jogo é o paraíso: cozinhar itens, construir armas a partir de matérias-primas, selecionar habilidades, entre outras possibilidades. Para estender ainda mais as coisas, a Enix colocou diversos finais e uma série de Troféus de Batalha que liberam vários bônus. É o melhor RPG do ano, pelo menos até agora.

ERIC: *Star Ocean* e *Tales of* eram as duas séries de RPG mais conceituadas do Super NES, além de *Final Fantasy* e *Dragon Warrior*, é claro. Mas enquanto a segunda se tornou "carne de vaca", com vários games (às vezes não muito felizes) lançados para vários consoles, *Star Ocean* teve apenas uma seqüência (magnífica, por sinal). Por isso mesmo, a série permaneceu como um evento inesquecível para todos aqueles que tiveram a oportunidade de jogá-los. E este terceiro *SO* está longe de quebrar essa tradição. Todos os pontos fortes foram levados à perfeição. Os sistemas de combate, no qual você comandava seu personagem em tempo real e aplicava golpes e habilidades como em um game de luta, agora conta com um sistema de combos que contam pontos e influenciam na experiência que seus lutadores recebem.
Os Active Events estão de volta, e suas ações e decisões aumentam ou reduzem sua afinidade com os personagens envolvidos, podendo resultar em finais diferentes. Mas é o som que merece destaque. Além dos temas cantados, há belos diálogos falados. Mas diferente de outros jogos, aqui as vozes estão em sincronia total com o movimento dos lábios dos personagens, um trabalho de dublagem perfeito.

FABIO: Desde os idos de 1996, quando a tri-Ace criou a obra-prima *Star Ocean* (o RPG de ação de 48 megabits para Super Famicom), me tornei fã da série e do estúdio. O terceiro episódio, *Till the End of Time*, despertou meu interesse logo que foi anunciado, ainda em 1999, em ocasião da revelação do PS2. Apenas agora, cinco anos depois, o game chega em versão americana, equivalente ao *Director's Cut* japonês, ou seja, com dois personagens e dois labirintos extras, um modo Versus, novas roupas para os heróis e muitos ajustes no sistema de jogo. Para quem aguardou pacientemente, a espera valeu, pois *TET* mostra todo o know-how que o pessoal da tri-Ace acumulou ao longo dos anos: batalhas frenéticas e de fácil operação, vasta gama de tarefas a cumprir, diferentes finais (bem menos que em *Second Story*) e uma história trabalhada vão render boas dezenas de horas de jogatina.

Construa, que eles virão

Assim como a maioria dos RPGS modernos, *Star Ocean* apresenta ao jogador uma infinidade de minigames. Muitos são simples e fofinhos (como aquele em que é preciso atravessar um campo minado com tartarugas gigantes), mas um em particular desafia a nomenclatura "mini": é o incrível e complicado Item Creation. Com dez horas de jogo, você ganha a chance de abrir seu próprio estabelecimento comercial, chamar os homens mais habilidosos da região e experimentar toda a sorte de combinações e misturebas. Consume um tempo dos diabos, mas vale a pena: é a única maneira de conseguir o melhor equipamento do game.



MELHOR:
PIOR:
COMPLEXO DEMAIS:

DANIEL	ERIC	FABIO
9.0	8.0	9.0

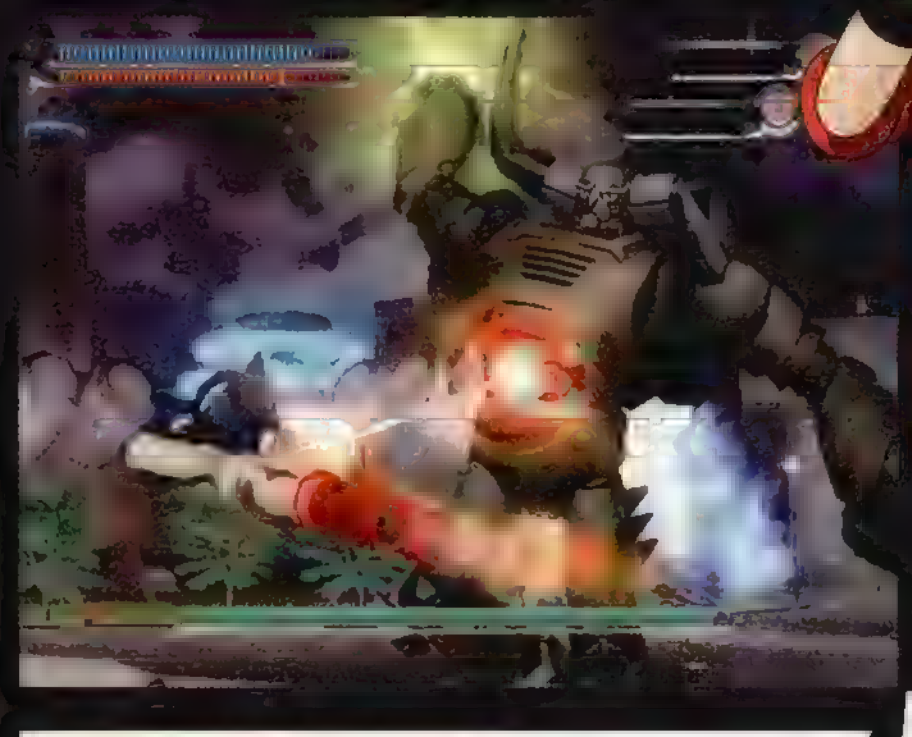
PRODUTORA: Square Enix
DESENVOLVIDO POR: tri-Ace
JOGADORES: 1-2

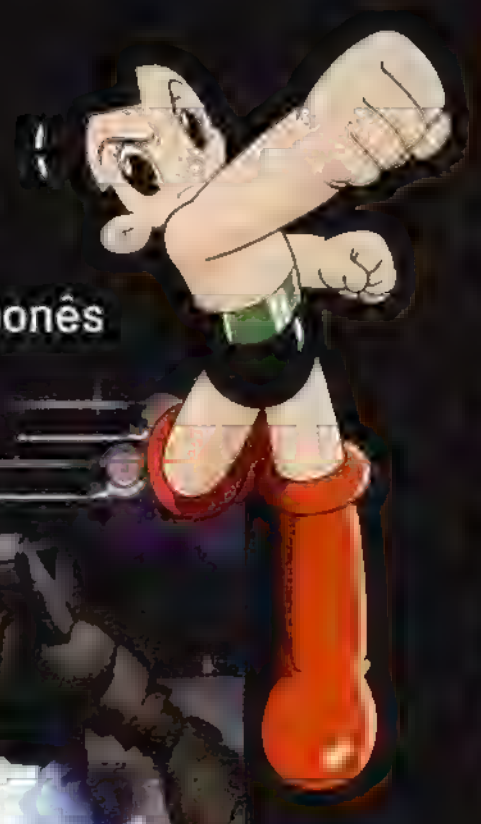
www.square-enix-usa.com

PlayStation 2

ASTRO BOY

Não respeitaram o Disney japonês





O MELHOR: é fácil de ser dominado
O PIOR: qualquer um o termina muito rápido
CIDADE FANTASMA: onde estão os habitantes de Metro City?

VERGONHA DO MÊS

DANIEL	RONNY	FELIPE
3.0	3.0	1.5

PRODUTORA: Sega
DESENVOLVIDO POR: Sonic Team
JOGADORES: 1

www.sega.com

DANIEL: Osamu Tezuka foi um dos maiores criadores de mangás do mundo. A Sega e seu Sonic Team estão na mesma posição no mundo dos games. Unir ambos para a criação de um jogo não teria como dar errado... mas deu. *Astro Boy* é sofrível desde o início até seu breve encerramento. Seu objetivo é voar por diversos lugares da cidade, resolver problemas e encarar chefes – o único ponto quase bom do jogo – para conseguir novos golpes. O problema é que todas essas tarefas são extremamente chatas, repetitivas e fáceis, o que pode fazer você desistir antes de chegar até à metade. Se tivesse que enxergar um ponto positivo, provavelmente ele ficaria para os eventos do game, que são baseados em diversos momentos famosos da carreira do herói. Mas seria só isso. O que eu fiz de útil com o pacote foi dar para uma criança, que soube utilizá-lo da maneira certa: o DVD serviu de Frisbee e o manual virou livro de colorir.

RONNY: A animação e o enredo de *Astro Boy* carregam um pouco da alma criativa de Osamu Tezuka. Mas um game exige mais que isso, principalmente no que diz respeito à jogabilidade, e o resultado não é satisfatório. Os comandos de vôo do robô são complicados e de difícil adaptação. Nas primeiras tentativas, o desempenho é desastroso. Para prejudicar mais o andamento das coisas, a câmera sempre está posicionada no pior ângulo possível. O jogo é curto, o desafio muito fraco e a exploração, monótona. Nem é preciso ter muitos elementos na tela para ocorrer uma certa lentidão. As lutas contra os chefes proporcionam os melhores momentos, mas não é necessário ir além dos golpes básicos para detoná-los.

FELIPE: Jogar *Astro Boy* no PS2 é como ficar em casa em um sábado chuvoso e sem energia elétrica: algo totalmente chato. Diferente da ótima versão para GBA, o menino robô não impressiona nem diverte no console da Sony. Os gráficos são toscos demais, os comandos, mesmo fáceis de aprender, não empolgam e a câmera quase sempre não funciona. É simples assim. Para piorar mais as coisas, o game não dura muito. Cerca de quatro horas são suficientes para terminar a aventura. Mas isso não é ruim, pois tudo o que você não vai querer é passar muito tempo na frente deste game.

Muito velho para fãs de Teletubbies, muito jovem para fãs de Power Rangers

Disk Games
Desde 1992

Video Games
Jogos - Acessórios
Assistência Técnica Especializada

Só quem é Líder, pode fazer isso por você !!

Agora em até 20x
Sujeito a Aprovação de Crédito

PlayStation 2

X-Box

Game Cube

GB Advance SP

PlayStation One

Não Compre sem nos Consultar !!!

www.diskgames.com.br

Ligue Já
(19) 3242-0541

Av. Alberto Sarmento, 725 - Bonfim - Campinas/SP - CEP 13070-011

GameCube

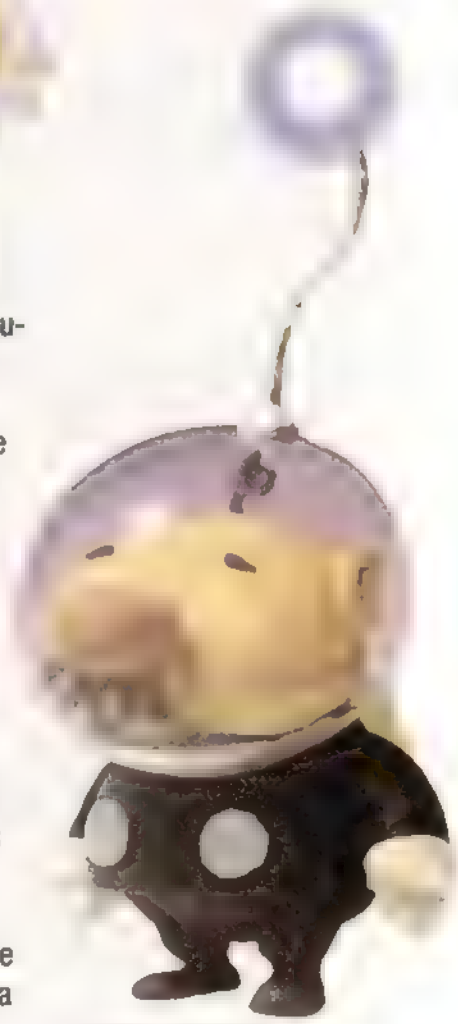
PIKMIN 2

Muito além do jardim

TRIVELLA: Eu não acreditava, mas fui obrigado a dar o braço a torcer. Antes de *Pikmin 2* ser lançado, não botava fé que ele pudesse apresentar muitas novidades, quanto mais superar o original. Poucas vezes foi tão bom morder a língua: *Pikmin 2* faz o jogador se sentir ainda mais preso ao videogame do que no primeiro jogo. O controle de dois personagens muda toda a "pikspectiva" do game, pois enquanto Olimar usa os Pikmin amarelos para derrubar uma barreira elétrica, Louie pode partir com um exército de Pikmin roxos para dar cabo dos inimigos da área. Mas a melhor novidade talvez seja a abolição do limite de tempo. O sol ainda nasce e se põe ao final da tarde – eliminando os Pikmin que ficam fora das cebolas – mas agora o jogador tem quantos dias quiser para completar a aventura, sem falar que dentro das cavernas você tem todo o tempo do mundo. Isso é perfeito para quem gosta de ficar viajando nos gráficos psicodélicos da imaginação insana de Shigeru Miyamoto. Some a isso um divertido modo para dois jogadores e fica fácil comemorar: é Pik, é Pik, é Pik, é Pik, é Pik!

RENATO: Acho que nem preciso dizer que aguardei com muita ansiedade esta seqüência, principalmente depois de ter sido "provocado" pelas demos nas duas últimas E3. Os dois novos bichinhos (roxos e brancos) dão mais opções de estratégias, e mesmo quem dominou o primeiro game vai sofrer alguns minutos para se adaptar aqui, já que o ambiente traz perigos inéditos aos Pikmin (como veneno e eletricidade). O único porém é o fim do limite de tempo. Se no primeiro game você era forçado a correr com suas ações para deixar logo o planeta, ficar por lá indefinidamente também não me pareceu muito atraente. O jogo ficou mais longo, mas a pressão do relógio era um elemento importante. O modo Multiplayer não me atraiu muito, embora seja divertido. Mesmo assim, *Pikmin 2* consegue manter a sua originalidade, qualidade e desafio. Qualquer jogador de GameCube deveria ser obrigado a passar algumas horas com esses pequenos bichinhos.

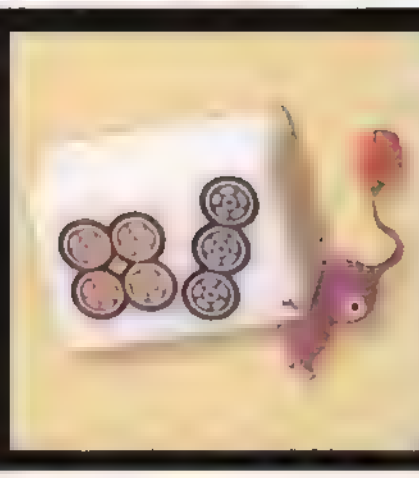
FELIPE: Seqüência do título mais inovador de 2002, a nova versão traz muito mais do que criaturinhas floridas que cantarolam musiquinhas alegres, enquanto realizam as mais diferentes tarefas. Além dos Pikmin já conhecidos (azul, vermelho e amarelo, que agora é invunerável à eletricidade), dois novos tipos podem ser encontrados: os roxos e os brancos. Os roxos são mais fortes e podem carregar dez vezes mais pesos do que os demais. Já os brancos são leves e rápidos, porém bem mais fracos. A adição de um segundo protagonista não só abre possibilidades óbvias (a opção de jogo para duas pessoas), como também deixa a ação dos jogadores solitários muito mais dinâmica. Como dá para perceber, há algo muito mais profundo em *Pikmin 2* do que simples sementes coloridas com vida própria.



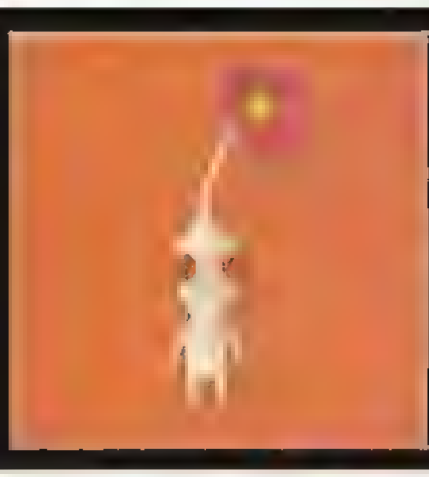
Este personagem é destravado depois que o game é terminado pela terceira vez

A cor da questão

Dois novos tipos de Pikmin, roxo e branco, dão um colorido todo especial ao game. Já que eles não são fáceis de encontrar (você só consegue criar alguns de cada vez, usando flores dificílimas de encontrar), protegê-los adiciona mais elementos à estratégia, além de suas forças e fraquezas darem mais profundidade ao jogo.



Roxos: esses gorduchos são mais lentos que os Pikmin comuns, mas seu peso extra faz eles machucarem mais os inimigos quando pulam em cima deles. Eles também equivalem a dez Pikmin normais na hora de carregar objetos pesados.



Brancos: Pikmin brancos são os únicos que conseguem desenterrar objetos do solo. Eles também são venenosos e indigestos, e ajudam até quando são engolidos. Por isso, podem ser muito úteis em combates contra monstros grandes.

O MELHOR: [illegible]
O PIOR: [illegible]
IMPRESCINDÍVEL: [illegible]

TRIVELLA	RENATO	FELIPE
9.5	8.5	9.0

PRODUTORA: Nintendo
DESENVOLVIDO POR: Nintendo
JOGADORES: 1-2

www.nintendo.com

GameCube

AMAZING ISLAND

Mais chato que a Ilha de Caras

Então foi daí que veio o Chicken McNuggets?

O MELHOR: [illegible]
O PIOR: [illegible]
MAL INTERPRETADO: [illegible]

SHANE: Ano passado, passei ótimas horas com *Magic Pengel* (PS2), da Agetec, o primeiro game a permitir que os jogadores criassem um monstro lindamente fofinho (ou explicitamente pornográfico). *Amazing Island* oferece um sistema similar: você desenha sua criatura, equipa-a com acessórios e compete em minigames insanos. Entretanto, o sistema de criação de monstros não concede tanta liberdade quanto o de Pengel, pois você é limitado a desenhar contornos em cima de esqueletos pré-determinados. Seus bichinhos parecem mais profissionais, mas nem de perto são tão criativos. Mas a diversão cai um pouco quando você começa a jogar. Tanto o modo para um jogador quanto o Multiplayer consistem de minigames simples com visual de N64 e vozes irritantes. Alguns desses desafios oferecem uma diversão simples e efervescente – eventos nos quais você rebate pela água como uma pedra ou atira em alvos enquanto mergulha pelo céu – mas muitos são tolos espancamentos de botões.

JENNIFER: Refresque minha memória: o que pode ser divertido em um frenético, febril e aleatório espancamento de botões? Esses minigames com certeza não o são. Não no irritante modo para um jogador, no qual você tem três tentativas de vencer os complexos desafios. E também não no Multiplayer, no qual você nem joga ao mesmo tempo que seus oponentes na maioria dos eventos. Desenhar seu monstro é a melhor parte do game, exceto pelo fato de que os acessórios não fazem muita diferença em sua performance.

CARRIE: Embora tenha ficado impressionada com a complexidade da edição de monstros, os minigames e o enredo de *Amazing Island* me parecem bobos. Para aqueles que ficam facilmente frustrados ao desenhar com um joystick, não há atrativos suficientes na jogabilidade. Até o Multiplayer, no qual os jogadores se revezam para competir ao invés de combaterem entre si; não tem atrativos. O conceito geral é legal, mas as competições são muito idiotas.

SHANE	JENNIFER	CARRIE
5.5	3.0	5.5

PRODUTORA: Sega
DESENVOLVIDO POR: Hitmaker/Ancient
JOGADORES: 1-4

www.sega.com

ência Técnica - Aparelhos - Jogos - Acessórios - Assistência Técnica - Apare[illegible]logos - Acesso

GRANDE FESTIVAL DE SEMI-NOVOS

CASTOR GAMES.COM
APARELHOS - JOGOS - ACESSÓRIOS
ASSISTÊNCIA TÉCNICA

TUDO EM ATÉ 5X

FONE: 6191.7205 / 6192.7761
contato@castorgames.com - www.castorgames.com

VISA

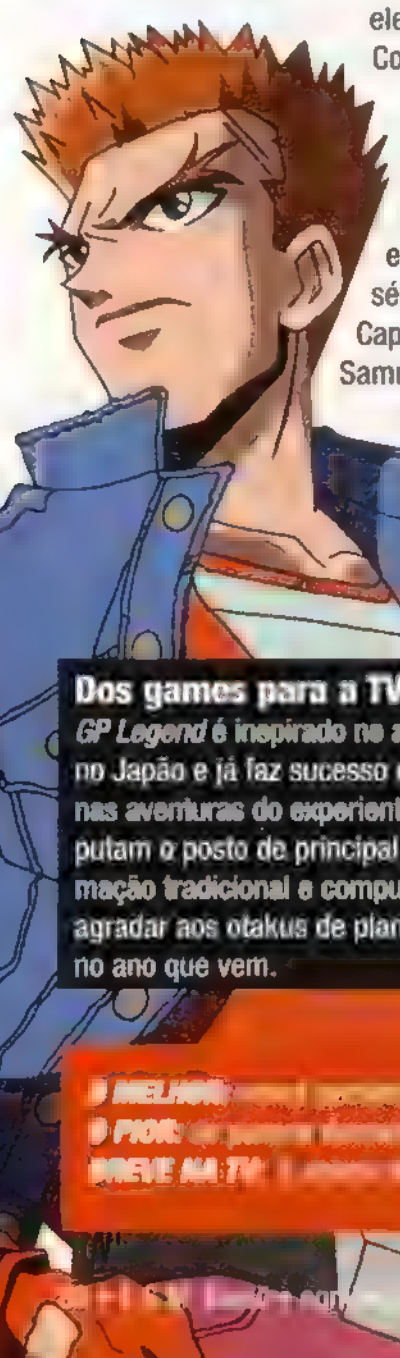
elhos - Jogos - Acessórios - Assistência Técnica - Aparelhos - Jogos - Acessórios - Assistência Té

GBA

F-ZERO: GP LEGEND

A velocidade ganha uma razão de ser

FELIPE: Não espere nada de muito excepcional em *GP Legend* se você já tiver jogado as versões anteriores de *F-Zero*. O game usa a mesma receita sempre: naves incrivelmente rápidas, que aceleram por circuito cheios de curvas ridiculamente sinuosas. Isso é bom, sem dúvida, mas o jogo poderia ficar na mesmice se não trouxesse nada de novo. Felizmente, ele traz.



Como o game é baseado no novo anime (exibido no Japão e nos EUA), novos personagens chegaram para aumentar a já enorme lista de pilotos da série. Sim, os consagrados Captain Falcon, Zolda ou Samurai Goroh aparecem no jogo, mas são os novatos Rick Wheeler e Jack Levin que roubam a cena. Mas não são só eles as novidades de *GP Legend*. Assim como a versão *GX* (GameCube), o modo principal não é mais o clássico Grand Prix, e sim, o Story. No entanto, a história não gira em torno de apenas um piloto. Aqui, todos os personagens estão, de alguma forma, envolvidos na trama. Conforme você cumpre um objetivo com um deles, mais pilotos são habilitados e novas seqüências do enredo são reveladas. Claro que a trama é interessante e vale a pena conferir, mas nada se compara às disputas Multiplayer através do Cabo Link.

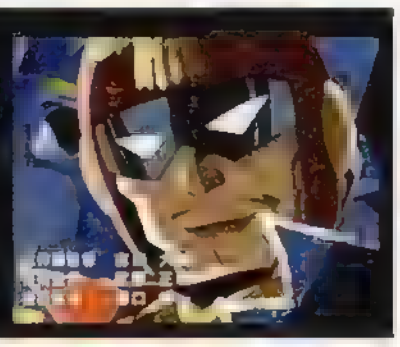
RONNY: O esquema das corridas de *F-Zero* não mudou muito desde que foi lançado para o Super NES, em 1991: carros supervelozes, jogabilidade impecável, circuitos inteligentes e ótimo desafio. Em *F-Zero: GPL*, o sistema de turbo consome a barra de energia tão rápido que é fácil explodir por causa disso. Rick Wheeler, um piloto jovem e abusado, é a revelação desta nova etapa. O game conta com um modo de história no qual é preciso cumprir algumas missões bem difíceis. A cada etapa vencida, o jogador libera novas áreas de competição e aventuras com outros personagens.

Outra novidade bacana é o modo Zero Test, que apresenta provas curtas e desafiadoras. A maioria dessas provas acontece em menos de 10 segundos e para ganhar o troféu de ouro o jogador precisa ser muito experiente. A recompensa por alcançar os melhores resultados é a liberação de novos veículos: são mais de 30 carros. Dá para configurar os controles de diversas maneiras diferentes e ninguém vai ter do que reclamar.

ERIC: *F-Zero* é um jogo que se leva a sério demais. Ele tenta ser realista, mesmo com carros flutuando sobre uma pista impossível. Para piorar as coisas, todas as versões do game são praticamente iguais: corridas em alta velocidade, nas quais você precisa se superar para terminar a corrida entre os três primeiros colocados. Pelo menos, essa mesmice parece ter mudado no novo *F-Zero*. O game foi baseado no anime que irá estrear por aqui em 2005, e traz todos os personagens famosos do desenho. Há vários modos, mas o destaque vai para o Story Mode. Aqui, você precisa escolher um personagem e passar por todas as missões propostas. Cada missão tem seu próprio objetivo, que vai desde impedir que um oponente o ultrapasse a vencer a corrida com o carro completamente danificado. Além disso, desta vez você dispõe de diversas manobras herdadas de *F-Zero GX*, como a possibilidade de jogar seu carro para cima dos inimigos, por exemplo. Você pode ainda testar suas habilidades em um dos doze circuitos disponíveis, seja contra o computador, seja contra um amigo. Se você for fã da série, é uma boa pedida.

Dos games para a TV

GP Legend é inspirado no anime *F-Zero: Falcon Densetsu*, que estreou há um ano no Japão e já faz sucesso nos EUA. A história se passa em 2201 e é concentrada nas aventuras do experiente Capitão Falcon e do iniciante Ryu Suzaku, que disputam o posto de principal piloto de velocidade de sua época. Combinando animação tradicional e computação gráfica (nas cenas de corrida), o desenho deve agradar aos otakus de plantão quando for lançado por aqui, muito provavelmente no ano que vem.



MELHOR: [illegible]
PIOR: [illegible]
BREVE NA TV: [illegible]

FELIPE	RONNY	ERIC
8.0	8.0	6.0

PRODUTORA: Nintendo
DESENVOLVIDO POR: Nintendo
JOGADORES: 1-4

www.nintendo.com

GBA

POKÉMON FIRERED & LEAFGREEN

A festa dos monstros malucos

ERIC: *Ruby e Sapphire* foram uma revolução para os jogadores de Pokémon. Novos monstrinhos, novas habilidades, novas formas de treinar e novas modalidades de batalha. Mas alguns Pokémon clássicos não estavam presentes nessas versões, como Snorlax, Gengar e companhia. O motivo disso era óbvio: eles somente seriam liberados em uma expansão dos games, exatamente como aconteceu com outras versões na época do Game Boy Color. E *FireRed e LeafGreen* são exatamente essas expansões. Mas não pense em um novo game: na verdade, eles são um remake dos dois primeiros Pokémon, *Red e Green*. É um verdadeiro retorno às origens. O jogo em si é o mesmo da versão lançada em 1995, mas com todas as inovações de *Ruby e Sapphire*: novos tipos, novas habilidades e tudo mais. Você é um garoto (ou garota, já que, diferente da original, a versão assume que meninas também jogam), que deve alcançar o posto de maior mestre Pokémon do mundo. Para isso, deve encarar os oito líderes de ginásio da região de Kanto e ganhar suas insígnias. Os jogadores veteranos se sentirão em casa, ao mesmo tempo que desejarão explorar esse "novo velho" mundo. Todos os acontecimentos clássicos (o Snorlax e a PokéFlauta, a Zona do Safari, a torre de Saffron) estão presentes. Além disso, foram adicionadas novas áreas, como as Sevii Islands, sete ilhas inéditas com Pokémon da área de Johto. O nível de dificuldade nas lutas está bem maior, o que proporciona uma vida útil mais longa ao game. Se você jogou as originais, talvez estas versões não reacendam o velho vício (como é o meu caso), mas fará você relembrar os velhos tempos.

PABLO: Jogar *FireRed e LeafGreen* me passou a sensação de estar em 1998 novamente. Bons tempos aqueles em que um game simples e com pouquíssimos recursos técnicos tinha o poder de nos viciar com tanta facilidade. Critiquem, falem mal, mas admitam: *Pokémon* é um game perfeito em sua essência. Poucos games conseguiram prender a atenção de milhões de jogadores durante tanto tempo. É por isso que a Nintendo acertou em cheio ao lançar versões renovadas dos primeiros games da série, quase dez anos depois do lançamento original. *FireRed e LeafGreen* têm o poder de conquistar novos jogadores e reconquistar os velhos fanáticos, e nem precisaram se esforçar tanto para isso. Há de se considerar que a estrutura é a mesma de antes, com poucas novidades no andamento do jogo (um modo tutorial, novas regiões, Pokémon diferentes, a opção "cenas dos próximos capítulos"), além de uma bela reestruturada gráfica. Mas é exatamente este "banho de loja" que faz Pokémon brilhar novamente e gerar interesse. A embalagem do game contém o adaptador para conexão sem fio, que valoriza ainda mais o produto original. Para quem nunca se aventurou no mundo dos monstros de bolso, vale a pena dar crédito aos Pokémon: você pode não se tornar um fanático como aconteceria há alguns anos, mas seu tempo de jogo será bem gasto.

RONNY: De volta ao começo. *FireRed e LeafGreen* remontam o caminho percorrido e as primeiras lições aprendidas por um treinador Pokémon em início de carreira. Estas versões são remakes dos títulos *Red e Green* e servem para matar as saudades dos jogadores que se apaixonaram por criaturas como Pikachu, Squirtle e Charmander. Além de aproveitar o começo da aventura com uma qualidade visual muito melhor que a das versões originais, os jogadores contam com Pokémon machos e fêmeas, um novo modelo de Pokédex e outras surpresas agradáveis. Essa também é uma boa chance de viajar pela região de Kanto e participar dos eventos que derão origem a série (como a liga Pokémon, a busca pelas insígnias e o desafio da Elite dos Quatro). Uma experiência inesquecível.

LeafGreen e FireRed também são compatíveis com com as versões *Ruby e Sapphire* e aceitam conexão com o GameCube e o jogo *Pokémon Colosseum*, para eventuais trocas.
E para quem quer mais, estes são os primeiros jogos Pokémon a usar o adaptador wireless para conexões (o bom e velho Multiplayer sem cabos).

Conectar é difícil

Não pense que você poderá fazer as trocas que bem entender com *Pokémon FireRed e LeafGreen*. Os novos jogos são bem restritivos no que diz respeito a transferências de Pokémon. Você pode enfrentar monstros das versões *Ruby e Sapphire*, mas não conseguirá transferir as criaturas de uma versão para outra, pelo menos não logo de cara. Essa transferência só torna-se possível após a disputa final com seu rival. Em seguida, o "treinador" consegue visitar uma nova área chamada Sevii, onde encontra Pokémon das versões *Gold/Silver* e um item especial que permite a troca de criaturas com as versões anteriores

O MELHOR: as melhorias gráficas e novos cenários
O PIOR: o inútil modo tutorial. Existe alguém que não saiba como se joga *Pokémon*?
SEM ENROLAÇÃO: troque Pokémon sem usar fios, com o adaptador que acompanha o jogo

ERIC	PABLO	RONNY
6.5	8.0	8.5

PRODUTORA: Nintendo
DESENVOLVIDO POR: Game Freak
JOGADORES: 1-5

www.pokemon.com

dicas

■ PS2/Xbox

BURNOUT 3: TAKEDOWN

Carros destraváveis

Cansou de destruir aquele seu coupezinho colorido na esperança de bater um recorde?
A seguir você encontra uma lista de todos os veículos disponíveis e como destravá-los em *Burnout 3*. Agora você pode dirigir até um ônibus e tocar o terror no trânsito. Aperte os cintos e divirta-se!

NOMES DOS CARROS E DESTRAVAMENTOS

COMPACT

Nome do Carro	Destravamentos
COMPACT TYPE 1	Disponível no início
COMPACT TYPE 2	Disponível no início
COMPACT TYPE 3	Disponível no início
TUNED COMPACT	Ouro no Race Event 5
MODIFIED COMPACT	Ouro no Race Event 6
CUSTOM COMPACT	Total de Burnout Points = 10.000
ASSASSIN COMPACT	Takedown Total = 15
COMPACT PROTOTYPE	Ouro no Race Event 8A
COMPACT DX	Total de Medalhas de Ouro = 4
DOMINATOR COMPACT	Ouro no Race Event 7

MUSCLE

Nome do Carro	Destravamentos
MUSCLE TYPE 1	Bronze no Race Event 8 (início da Muscle Race Class)
MUSCLE TYPE 2	Bronze no Race Event 8 (início da Muscle Race Class)
MUSCLE TYPE 3	Bronze no Race Event 8 (início da Muscle Race Class)
TUNED MUSCLE	Ouro no Race Event 14
MODIFIED MUSCLE	Ouro no Race Event 15
CUSTOM MUSCLE	Total de Burnout Points = 25.000
ASSASSIN MUSCLE	Takedown Total = 30
MUSCLE PROTOTYPE	Ouro no Race Event 18A (todos os Ouros na Muscle Class)
MUSCLE DX	Total de Medalhas de Ouro = 10
DOMINATOR MUSCLE	Ouro no Race Event 17

COUPE

Nome do Carro	Destravamentos
COUPE TYPE 1	Bronze no Race Event 18 (início da Coupe Race Class)
COUPE TYPE 2	Bronze no Race Event 18 (início da Coupe Race Class)
COUPE TYPE 3	Bronze no Race Event 18 (início da Coupe Race Class)
TUNED COUPE	Ouro no Race Event 26
MODIFIED COUPE	Ouro no Race Event 21
CUSTOM COUPE	Total de Burnout Points = 50.000
ASSASSIN COUPE	Takedown Total = 60
COUPE PROTOTYPE	Ouro no Race Event 30A (todos os Ouros na Coupe Class)
COUPE DX	Total de Medalhas de Ouro = 18
DOMINATOR COUPE	Ouro no Race Event 27

SPORTS

Nome do Carro	Destravamentos
SPORTS TYPE 1	Bronze no Race Event 30 (início da Sports Race Class)
SPORTS TYPE 2	Bronze no Race Event 30 (início da Sports Race Class)
SPORTS TYPE 3	Bronze no Race Event 30 (início da Sports Race Class)
TUNED SPORTS	Ouro no Race Event 42
MODIFIED SPORTS	Ouro no Race Event 43
CUSTOM SPORTS	Total de Burnout Points = 100.000
ASSASSIN SPORTS	Takedown Total = 100
SPORTS PROTOTYPE	Ouro no Race Event 44A (todos os Ouros na Sports Class)
SPORTS DX	Total de Medalhas de Ouro = 25
DOMINATOR SPORTS	Ouro no Race Event 40

SUPER

Nome do Carro	Destravamentos
SUPER TYPE 1	Bronze no Race Event 44 (início da Super Race Class)
SUPER TYPE 2	Bronze no Race Event 44 (início da Super Race Class)
SUPER TYPE 3	Bronze no Race Event 44 (início da Super Race Class)
TUNED SUPER	Ouro no Race Event 50
MODIFIED SUPER	Ouro no Race Event 56
CUSTOM SUPER	Total de Burnout Points = 200.000
ASSASSIN SUPER	Takedown Total = 150
SUPER PROTOTYPE	Ouro no Race Event 60 (todos os Ouros em todos Race Championship Events)
SUPER DX	Total de Medalhas de Ouro = 32
DOMINATOR SUPER	Ouro no Race Event 51

SPECIAL

Nome do Carro	Destravamentos
OVAL RACER SPECIAL	Pegue todos os Signature Takedowns
CUSTOM COUPE ULT.	Pegue todas as Med. de Ouro em Crash
EURO-CIRCUIT RACER	Pegue todos os Skill Trophies
CLASSIC HOT ROD	Pegue todos os postais de Special Events
FIRE TRUCK	Pegue todas as Crash Headlines
U.S. CIRCUIT RACER	Ouro no Race Event 59
WORLD CIRCUIT RACER	Ouros em todos os Race Events

HEAVYWEIGHT

Nome do Carro	Destravamentos
HEAVY PICKUP	Ganhe $1.000.000 nos modos Crash
4WD RACER	Ganhe $2.000.000 nos modos Crash
SUV DELUXE	Ganhe $5.000.000 nos modos Crash
4WD HEAVY DUTY	Ganhe $10.000.000 nos modos Crash
B-TEAM VAN	Ganhe $15.000.000 nos modos Crash
DELIVERY TRUCK	Ganhe $20.000.000 nos modos Crash
TRACTOR CAB	Ganhe $30.000.000 nos modos Crash
LONGNOSE CAB	Ganhe $50.000.000 nos modos Crash
CITY BUS	Ganhe $70.000.000 nos modos Crash
TRASH TRUCK	Ganhe $90.000.000 nos modos Crash

5 TRUQUES BALA

■ PS2

Way of the Samurai 2

Na tela de customização de personagens, destaque Name Selection, escolha qualquer modelo de personagem e aperte L1, R2, R1, L2, L1, R2, R1, L2, Quadrado. Você ouvirá um som avisando que o truque funcionou. Agora aperte para a esquerda ou direita para passar pelos diferentes personagens.

■ PS2/Xbox

Catwoman

Destaque a opção Comic no menu principal e vá para Vault. Entre com o password 1940. Isso abrirá novos itens na opção Comic.

■ GC/PS2/Xbox

Spider-Man 2

Para que esse código funcione, você não pode ter nenhum save de *Spider-Man 2* em seu cartão de memória nem no Xbox. Comece um novo jogo e coloque o nome HCRAYERT. Isso lhe dá 200.000 hero points, os upgrades swing e web zip, big game hunter, alien buster e shock absorber. Você não pode manter esse nome, mas cada vez que colocá-lo ganhará 200.000 hero points.

■ PS2/Xbox

Psi Ops: The Mindgate Conspiracy

Para inserir este código, destaque Extra Content e aperte o Gatilho R (Xbox) ou R1 (PS2).

Super Psi Powers 456456

■ GBA

Spyro Orange: The Cortex Conspiracy

Aperte L e R ao mesmo tempo na tela de seleção de modo de jogo e depois insira o código.

Transforme os inimigos em ovelhas
SH33P

■ PS2/Xbox

DRIV3R

Estes códigos podem ser feitos no menu principal.

PS2

Todas as armas
R1, L2, ■, ●, R1, R2, L2
Todas as missões
L1, R1, L1, L2, ■, ■, ●
Todos os veículos
L1, L1, ■, ●, L1, R1, ●
Invencibilidade
■, ■, L1, R1, L2, R2, R2 (não funciona no modo Story)

Xbox

Todas as armas
Gatilho L, Gatilho L, X, Y, Y, Gatilho R, Gatilho R

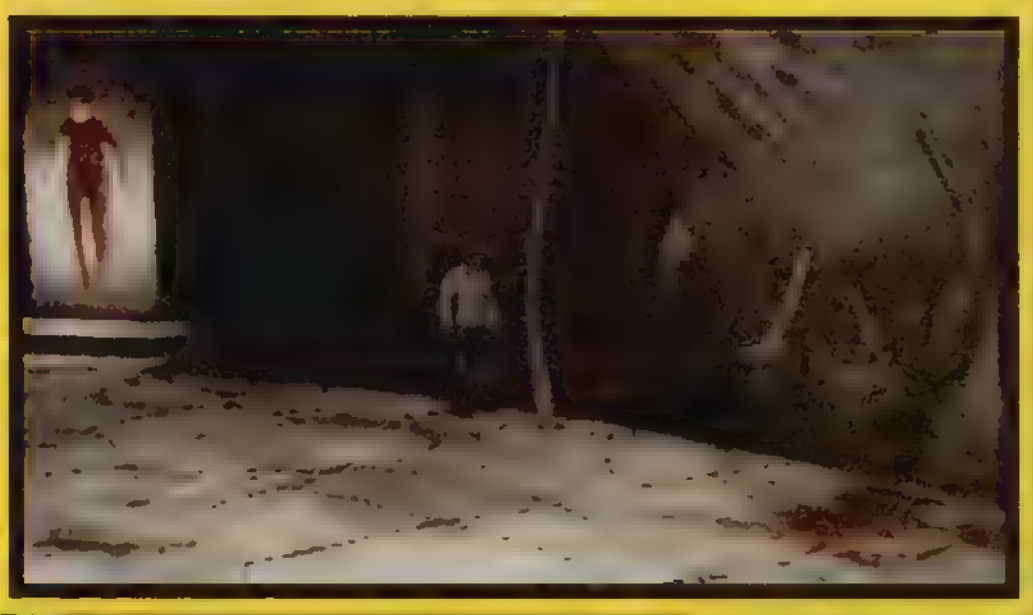
Invencibilidade
X, Y, Gatilho L, Gatilho R, Gatilho L, Gatilho R, Gatilho L (não funciona no modo Story)
Munição infinita
R, R, L, L, X, Y, Y
Todas as missões
X, X, Y, Y, Gatilho R, Gatilho R, Gatilho L
Todos os veículos
X, X, Y, Y, Gatilho L, Gatilho R, Gatilho L

■ PS2

SILENT HILL 4

O Final "Escape"

Para conseguir o final "Escape" é preciso fazer uma limpeza. Depois de criar um novo buraco em sua lavanderia, espíritos demoníacos podem passear livremente por seu apartamento. A única maneira de mantê-lo limpo é colocar uma Holy Candle na área que o demônio está invadindo. Veja a vela queimar totalmente para ter certeza de que o espírito foi expelido. Mantenha o apartamento limpo durante o resto do jogo.
Dica importante: Walter vai ver uma boneca nos primeiros estágios do game. **Se você pegar esse símbolo do mal, será muito mais difícil manter o apartamento livre de demônios.** Faça com que Eileen sobreviva à batalha final. Para salvá-la, derrote o chefe antes que ela chegue à armadilha no centro da sala. Quer uma dica para acelerar o processo? Traga sua arma da pancada favorita. Depois que o grande demônio-marionete estiver preso como um porco, dê cabo rapidamente do chefe em sua forma humana. Armas de longo alcance não funcionam aqui; bata rápido e forte. Use o Hand Axe, Spade ou Pick Axe of Despair. A forma humana vai morrer antes de Eileen.



Megapromoção: seja um redator da SuperDicas Playstation e fature um supercomputador, um PS2 e mais um monte de prêmios

FINAL FANTASY EM DOSE DUPLA

Conheça os novos mundos, personagens e tramas dos jogos Final Fantasy VII e XII, além do filme digital que traz de volta Cloude Strife e companhia.

Mais: saiba como montar uma rede local com consoles PS2 e transformar sua casa numa lan house!

JÁ NAS BANCAS
WWW.GAMEWORLD.COM.BR

EGM ELECTRONIC GAMING MONTHLY BRASIL GAME WORLD

AGORA VOCÊ PODE ANUNCIAR! LIGUE (11) 3346-6075 ou (11) 3346-6076

ELETROMÍL VÍDEO GAMES
20 anos
A MAIOR E MELHOR LOJA DO BRASIL
O Melhor Preço e Maior Garantia
COMPRA - VENDA - TROCA - CONSERTO DE VÍDEO GAMES
OS MELHORES JOGOS E LANÇAMENTOS, VOCÊ ENCONTRA AQUI!
Vendemos via SEDEX
MEMORY CARD DE PS2 ORIGINAL POR R$ 67,50
Desbloqueio de PS2 e XBox feito na hora com os melhores chips. GARANTIA TOTAL!
R. Santa Ifigênia, 348 - 1º Andar — CEP 01207-001 — Centro — São Paulo — SP
H. F.: de 2ª a 6ª das 08:30 às 18:00H. — Sáb das 08:00 às 17:00H.
Tel/Fax: (11) 221.1740 - 3362.2306 - 3362.2308 - 3362.2309 - 3337.0158 - 3337.5557
Visite Nosso Site www.eletromilgames.com.br

NO ANIVERSÁRIO DA MD GAMES
PS2 C MATRIX 3001 APENAS
PS2 C MARS PRO 3001 APENAS
NA COMPRA DE UM PS2 GRÁTIS UMA CAMISETA DA MD GAMES
PREÇO IMBATÍVEL
JOGOS P/ XBOX PRENSADO MÍDIA DOURADA
ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA PRÓPRIA
DESTRAVAMENTO DE GAMES NA HORA!

PowerTEC
LABORATÓRIO PRÓPRIO E NO LOCAL
PlayStation PlayStation 2 XBOX
HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO
DISABCO

Inicial games
SUA DIVERSÃO COMEÇA AQUI !!!
www.inicialgames.com.br
SHOPPING SOLAR CENTER
RUA CAMPOS SALLES, 600 LOJA 22
TEL. 0XX19 3234-0170

InputBox
Jogos - Consoles
Acessorios em Geral
Compra - Venda - Troca
Assistencia Tecnica
Preços Especiais para Lojistas
Av Itaberaba 1986 Box 15
3998-9640

ANUNCIE AQUI

Anuncie na seção GAME WORLD e divulgue seus produtos para todos os gamemaníacos do Brasil!

(11) 3346-6075 (11) 3346-6076

As revistas da Conrad atendem 375 mil gamers bem

informados e com alto poder de compra. Anuncie!

POR QUE FAZER GAMES BRASILEIROS?

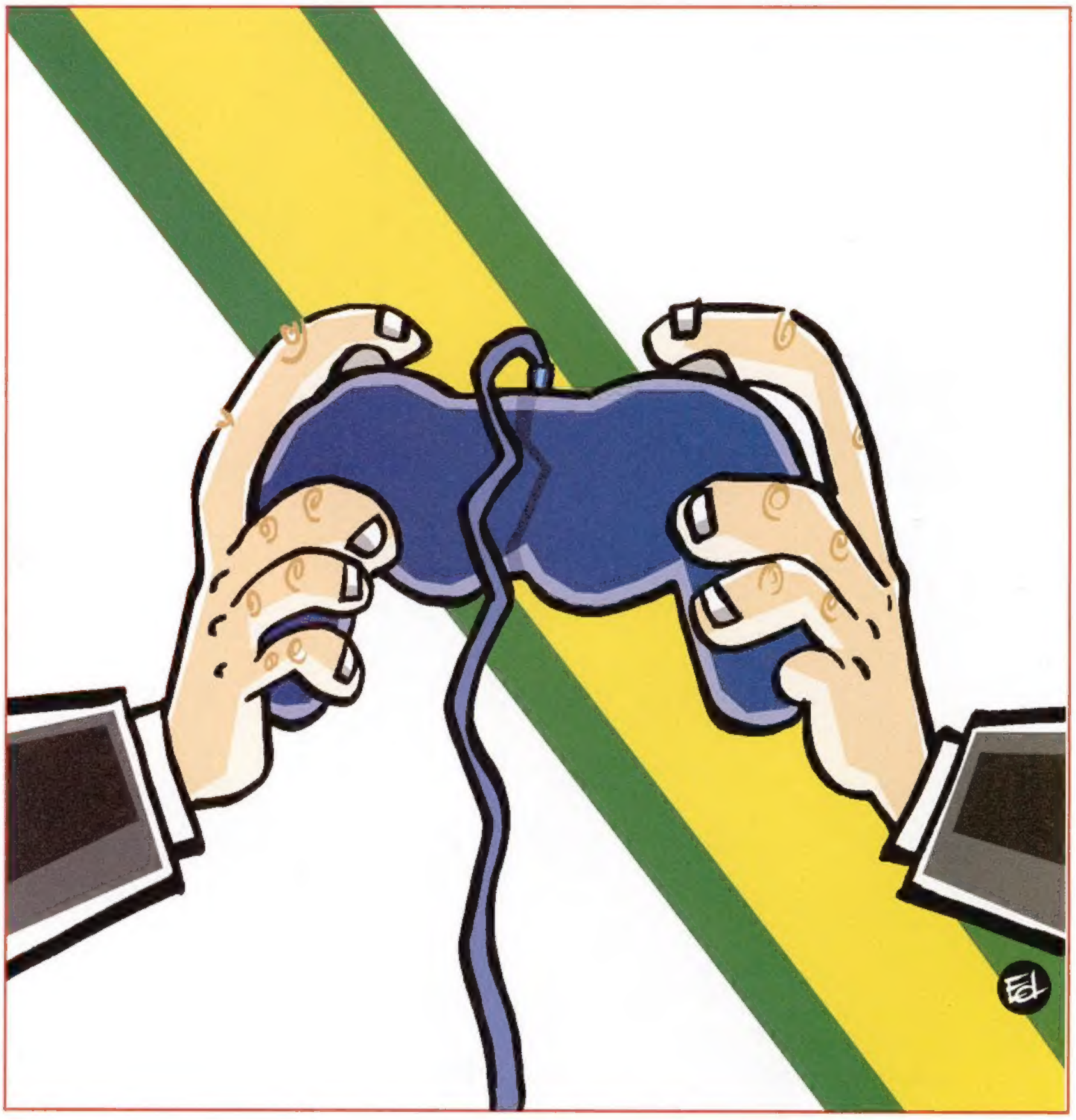
Por Newton Cannito e Leandro Maciel

Milhares de garotos invadem as lojas em busca do último lançamento. Os títulos da nova temporada são os mais variados: um deles é a continuação da saga de um cangaceiro. Em outro, o jogador se aventura nas ruas de São Paulo, agindo como investigador. Em um terceiro, um jogo de luta, os jogadores aplicam diversos combos, nos quais os personagens gritam em alto e claro português: "Você já era!". "São Paulo? Cangaceiros? Português? Ué, nunca vi um jogo assim!", você deve estar se perguntando. Bem, você nunca os viu porque games "à brasileira" ainda não existem. Ou melhor, existem, mas ainda são poucos e mal divulgados. No entanto, um primeiro passo foi dado pelo governo federal para o surgimento de um mercado de games genuinamente nacional, através do Ministério da Cultura (MinC), que lançou o primeiro concurso nacional para criação de jogos eletrônicos (ou games). A proposta é que qualquer um possa participar entrando com uma idéia. Você pode se inscrever e saber mais no site www.cultura.gov.br/jogosbr. E os jogos nem precisam ser sobre cangaceiros ou serem ambientados em São Paulo. O concurso não tem restrições, não obriga a temas nacionais, nem exige que o jogo seja educativo. O princípio é a liberdade total. O que importa é que a idéia seja pensada por um brasileiro, à sua maneira. "Mas por que fazer games aqui no Brasil? Tem como fazer? Os dos gringos já são tão bons!". É, são bons mesmo. Assim como no cinema, quase todo o setor de games do Brasil é dominado por jogos norte-americanos. Em 1997, o rendimento anual da indústria norte-americana chegou a US$ 5,3 bilhões, e as vendas mundiais foram de pelo menos US$ 10 bilhões. Espera-se um crescimento de 50% a 75% nesse mercado nos próximos cinco anos. O videogame já rende mais que o cinema.

Agora, imagine se apenas um pequeno pedaço de um mercado como esse crescesse aqui no Brasil? Poucos bravos têm a cara de pau de fazer jogos por aqui. Mas eles existem! Tanto que empresas estrangeiras contratam muitos criadores brasileiros para projetar seus jogos, e vários desses profissionais são reconhecidos pela criação de games para celular, por exemplo.

O concurso abre a possibilidade de profissionais brasileiros exercitarem seus talentos no próprio país, na criação de games para computador, console, celulares e outras mídias. A proposta do concurso não é dar uma mera premiação. O que o governo pensa hoje é estimular a criação de um mercado, onde se possa trabalhar e criar games sem precisarmos importar mercadoria e exportar mão-de-obra. É opinião consolidada no MinC que jogos de videogame não são nenhuma brincadeira de moleque: "O mercado de jogos eletrônicos (ou games) é, atualmente, uma das economias mais importantes da cultura, e é estratégico para o governo também fomentar o setor", afirmou o secretário do Audiovisual, Orlando Senna, em uma recente entrevista. A iniciativa do MinC é inédita e inovadora. Tradicionalmente, os ministérios se preocupavam apenas com áreas artísticas já sedimentadas, como teatro, artes plásticas e cinema. Artes em mídias novas são geralmente esquecidas e abandonadas ao ineditismo do mercado. A inovadora iniciativa do Ministério corrige essa distorção e reconhece a importância estética, cultural e artística dos videogames.

__Newton Cannito__ e __Leandro Maciel__ são integrantes da Fic's (Fábrica de Idéias Cinemáticas), organizadora do primeiro concurso de jogos eletrônicos brasileiros, em parceria com o Ministério da Cultura.



NaçãoDesign

RETRO AVENGERS

The Sims 2

DO NASCIMENTO À MORTE, VIVA SUA VIDA COMO QUISER!

TOTALMENTE EM PORTUGUÊS

ELES NASCEM.
ELES MORREM.
O que acontece nesse meio tempo é com você. Acompanhe seus Sims do nascimento à morte passando pelos grandes momentos da vida.

Eles têm medos, desejos e temores relacionados aos seus objetivos na vida.

Escolha entre as infinitas opções de rosto e mais de 10.000 combinações de roupas com acessórios cheios de estilo.

PC CD

MAXIS

EA GAMES

Challenge Everything

© 2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, The Sims, EA, EA GAMES, o logo EA GAMES, Maxis e o logo Maxis são denominações comerciais e/ou marcas registradas da Electronic Arts Inc. nos EUA e/ou outros países. Todos os direitos reservados. Todas as demais denominações comerciais e/ou marcas registradas são de propriedade de seus respectivos titulares. EA GAMES™ e Maxis™ são marcas da Electronic Arts™

RETRO AVENGERS

Em prol da cultura gamer!

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital das revistas antigas.

A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito - denuncie!

Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizado por: evil_arthas

Editada por: evil_arthas

Revista: Bruno Campos

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook e para doações entre em contato através do nosso e-mail.

facebook.com/retroavengers

retroavengers@gmail.com

retroavengers.blogspot.com.br